

EDIÇÃO DE
COLECCIONADOR

HYPER!

MyGames

Dezembro 2007 // nº04 // €3 Portugal Continental // €5 revista + DVD WWW.MYGAMES.PT

MASS EFFECT
SUPER MARIO
GALAXY
CRYSIS
ZELDA: PHANTOM
HOURLASS

NATAL
HARDCORE

Call Of Duty 4, Kane & Lynch, Uncharted, The Witcher. A guerra nas prateleiras está mais acesa do que nunca. As editoras de videojogos enchem os bolsos mas onde é que pára o espírito natalício?



A Toshiba recomenda o
Windows Vista® Home Premium.

Desafie o mestre



➤ Descubra o seu mestre Shogun

Com o Satellite X200 a Toshiba cria um novo nível nos portáteis para jogos. Os mais recentes jogos 3D ou aplicações gráficas, independentemente do seu grau de exigência, não são um problema para esta potentíssima máquina. Um brilhante ecrã panorâmico, som envolvente e potentes gráficos NVIDIA® SLI™ com suporte DirectX®10 tornam cada combate na experiência de jogo perfeita.

O jogo começa com Intel inside®.

Descubra o mestre em:
www.mastershogun.com/pt

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

HYPE!**Propriedade:**

New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:

IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos

Nelson Calvino

Director de Operações

Jorge Vieira

Chefe de Redacção

Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores

Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Rui Guerreiro D'Ángelo (Redactor Principal), André Carita, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Nuno Casaca, Pedro Amaro

Correspondentes internacionais

Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico

Hugo Pinto / Who

Paginação

Tiago Rio (Director de Arte), Marta Casaca

Fotografia

Luís Salzedas

Editor DVD

Tiago Rio

Redacção

Avenida dos Bombeiros Voluntários, n.º 7 R/C esq. - 1675-108 Pontinha

Tel: 21 235 10 56

hype@mygames.pt

PUBLICIDADE

Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena

tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2.º Dto.
2794-114 Carnaxide

Tel: 21 425 20 15; Fax: 21 418 61 32

Periodicidade

Mensal

Assinaturas

VASP Premium

Call Center: 214 337 036; Fax: 214 326 009

Correio: VASP Premium, Apartado 1172
2739-511 Aigualva-Cacém

Depósito Legal

263436/07

Registo no ICS

n.º 125283

Distribuição

VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.

Impressão

SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.

DVD-ROM

LGP Digital

Tragem deste número

30.000 exemplares

Jogos no coração

Na tentativa de elaborarmos um cabaz de videogames para o Natal (um salto até à página 36 comprova o esforço), chega-se a duas conclusões: uma, a quantidade trucidante de títulos que se concentram neste período do ano, muitos deles de enorme qualidade; duas, que o número de jogos lançados não tem correspondência com a sua variedade. Esta última é particularmente chocante, e diz muito sobre os motivos pelos quais os videogames geram cada vez mais dinheiro e batem recordes de *box office* sem no entanto conseguirem merecer o estatuto de verdadeiros *mass media*, de entretenimento *mainstream*.

Olha-se para a lista dos principais lançamentos para este Natal e vê-se o quê? Shooters. Jogos de futebol. Acção furtiva. Temas como guerras futuristas, cenários pós-apocalípticos, psicopatas, pancadaria à grande e à americana. Ou seja, exactamente o mesmo que vemos aterrar no mercado nos restantes 11 meses do ano. E poucos se prestam à fruição comum de netos, filhos, pais e avós. Não haverá nos jogos espaço para a família? Ter-se-ão rendido ao cinismo comercial que infecta a quadra? Não podem sequer esforçar-se por transmitir a ilusão da mensagem natalícia?

Certo, Sony e Nintendo têm-se esforçado por apresentar propostas que podem ser válidas para esta altura do ano, mas quantos mais **Buzz!**, **SingStar**, **Wii Sports** ou **Guitar Hero** poderemos aguentar? São os suspeitos do costume, e nem sequer são muitos. **Mass Effect**, **Super Mario Galaxy** ou um **Uncharted** e mais um punhado de outros prestam-se a serões de Inverno frente ao televisor, valha-nos isso. Há jogos para um público mais infantil, mas quase todos licenciados de outros produtos, como filmes de animação ou séries de televisão, e nem sempre apresentam um índice de qualidade aceitável (demonstrando alguma falta de respeito pelos "consumidores" mais novos). A DS e

a Wii têm sido alvo de inúmeras propostas "casuais", para um público mais abrangente, mas quantas delas servem para reunir um grupo de amigos e familiares em sessões de celebração colectiva?

É este um dos problemas que continuamente impedem este nosso passatempo de dar um salto maior: a falta de mais propostas de qualidade para todos os públicos. Sinceramente, quantos jogos teriam coragem de apresentar aos vossos avós e pais numa noite de consoada? Os jogos não são feitos para serem desfrutados na sala de estar, onde a vida familiar se concentra. Na noite de consoada, cinema e música diluem-se na encenação natalícia, como pano de fundo que pode ser disfrutado por todos. Frequentemente, os jogos são mais uma boa desculpa para fugir à confusão de tios e primos desconhecidos em direcção ao quarto.

Generalizando: sabernos que música e cinema estão sempre disponíveis para um regresso em conjunto com alguém especial. São perenes. O prazo de validade de um videogame é caduco – embora muitos deles tenham nova vida em compilações de jogos retro ou em formato remake distribuído em serviços online, a maioria, especialmente os mais complexos, está condenada ao esquecimento numa caixa de sapatos, junto às peúgas e perfumes de Natais passados.

Faltam jogos para o Natal, como faltam jogos para o Verão e para ver com a namorada/o. A dificuldade em associarmos certos jogos a certos momentos especiais do ano dificulta que saibamos contar a história da nossa vida através dos jogos que experimentámos, da mesma forma que temos uma banda sonora das nossas vidas e filmes que nos acompanham para sempre. Mesmo assim: bons jogos, e Boas Festas.



A jogar: *Mass Effect*, *Zelda: Phantom Hourglass*, *Football Manager 2008*

A ler: *"Joy Division and the making of Unknown Pleasures"* (Jake Kennedy)

A ver: *"Rescue Dawn"* (Werner Herzog), *"Control"* (Anton Corbijn), *"Peeping Tom"* (Michael Powell), *"The Brood"* (David Cronenberg), *"Myra Beckinridge"* (Michael Sarne)

A ouvir: *Napalm Death*, *PiL*, *Joy Division*, *Chrome Hoof*

A visitar:
<http://ciberduvidas.sapo.pt>

Nelson
Calvino



The Witcher

pág. 60



Call Of Duty 4

pág. 64



TESTE

MASS EFFECT

A BioWare voltou a consolidar a arte de bem narrar uma história interactiva com uma aventura que nos propõe viajar pelas estrelas. Mas estará Mass Effect à altura das anteriores criações da produtora?

pág. 40



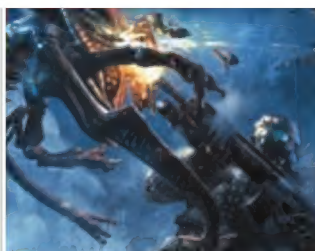
INDÚSTRIA

Jogos orientais

É do Japão que nos chegam muitas das propostas interactivas mais inovadoras e mais... loucas. Tecnologias como a consola da Wii ou o EyeToy forçaram a um repensar do design de jogos. A Hype! mostra algumas das propostas mais interessantes. **pág. 26**



COLUNAS CREATIVE
GIGAWORKS T-20
pág. 96



CRYSIS
pág. 48



SUPER MARIO GALAXY
pág. 66



UNCHARTED: DRAKE'S
FORTUNE **pág. 52**

A Hype! conversa com produtores, distribuidores e retalhistas para compreender a lógica de uma indústria que concentra quase tudo nesta altura do ano e em que a maioria dos jogos são muito pouco natalícios. Pelo meio, sugestões de prendas para o Natal. **pág. 30**



>> SUMÁRIO



TODOS OS MESES

Baixo Preço	80
Check-In	20
Comunidade	18
Crash	112
Lançamentos	38
No DVD	6
No Próximo Mês	111
Opinião: Crônica de Londres	114
Opinião: Debaixo de Fogo	83
Opinião: The New Sound	113
Opinião: Um Pixel a Menos	83
Recomendações	39
Start	8
Telemóveis	102

INDÚSTRIA

Big In Japan:	
Os Novos Jogos Japoneses	26

TEMA DE CAPA

Especial de Natal	
O Negócio do Natal	30
Cabaz de Natal	34

TESTES

Buzz! Hollywood Quiz (PS2)	76
Call Of Duty 4 (PC/X360/PS3)	64
Company Of Heroes: Opposing Fronts (PC)	74
Crash Of The Titans (PS2/DS)	76
Crysis (PC)	48
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)	75
Drawn To Life (DS)	76
Eternal Sonata (X360)	54
Eye Toy: Play Astro Zoo (PS2)	76
Folklore (PS3)	78
Football Manager 2008 (PC)	77
Gears Of War (PC)	79
Kane & Lynch (PC/X360/PS3)	70
Lair (PS3)	75
Legend Of Zelda: Phantom Hourglass, The (DS)	46

Mass Effect (X360)	40
My Horse & Me (PC)	79
New Zealand Story	
Revolution (DS)	75
Pro Evolution Soccer 2008 (PC/PS3/PS2)	74
Sam & Max:	
Ice Station Santa (PC)	77
Sam & Max:	
Season One (PC)	78
SKATE (X360/PS3)	58
SOCOM U.S. Navy Seals: Tactical Strike (PSP)	79
Super Mario Galaxy (Wii)	66
Table Tennis (Wii)	75
Tiger Woods PGA Tour 08 (Todas)	79
Uncharted:	
Drake's Fortune (PS3)	52
Valkyrie Profile 2 (PS2)	78
Witcher, The (PC)	60

ONLINE

Downloads	84
e-Sports: Warsaw	87
MMOs: World Of Warcraft	89
Na Net + Videoclips	90

DIY

Mods: Grand Theft Auto	92
Gamedev	93

TECNOLOGIA

Colunas Creative	
GigaWorks T-20	96
Gadgets	94
Tutorial: Como gravar programas de TV no PC	98
Tutorial: O que é o DirectX	100

LIFESTYLE

Geek	104
Grande Plano: Slimmy	109
Playlist Cinema	106
Playlist Música	108
Retro: Videopac G7000	105

NO DVD



ESPECIAL MASS EFFECT

A Hype! festeja o regresso da BioWare com uma selecção especial de vídeos, wallpapers e peças de merchandising. Conheçam os actores que deram voz às personagens do jogo e vejam Ray Muzyka e Greg Zeschuk, fundadores da BioWare, a desvendar todos os segredos da criação de Mass Effect.

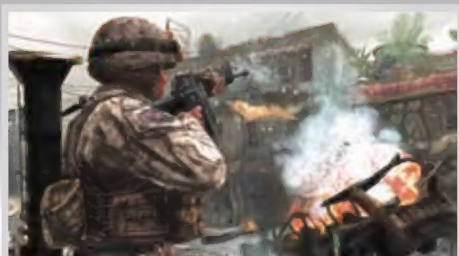
Making-Of:
The Witcher



JOGO COMPLETO: MARC ECKO'S GETTING UP

Um fantástico jogo de acção que cruza o universo do estilista Marc Ecko com graffiti, hip-hop e a cultura urbana de Nova Iorque. Tudo embrulhado numa banda sonora de luxo e uma mecânica de jogo inspirada na série Grand Theft Auto.

DEMOS



CALL OF DUTY 4

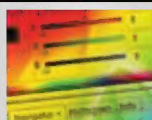


SAM & MAX: ICE STATION SANTA

MAIS



JOGO COMPLETO:
SAM & MAX
— ABE LINCOLN
MUST DIE!



TUTORIAL VÍDEO
GAMEDEV:
BÁSICOS
DO PHOTOSHOP



ESPECIAL MOOS:
GRAND THEFT
AUTO



JOGO COMPLETO:
KICKS ONLINE



MAKING-OF:
KANE & LYNCH



MADE IN PT:
JOGOS
PORTUGUESES

Hype! TV

Todos os meses a redacção da Hype! regista em vídeo os seus momentos mais divertidos, para os levar até aos seus leitores neste reality show. Nesta edição destacamos a transformação de Frederico Teixeira e Rui D'Ângela em dois psicopatas!

Trailers de Jogos

Uma compilação de vídeos dos principais lançamentos deste Natal. Descubram como funciona o modo Power Struggle de **Crysis** ou conheçam os mercenários que protagonizam **The Club**.

Agenda Dezembro

Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Dezembro.

Hype! Arcade

Uma selecção dos melhores jogos indie da actualidade. Destaque para a versão Flash de **Portal**, o jogo de puzzles incluído pela Valve Software no recente Orange Box.

E AINDA:

- comunidade de leitores Hype!
- links blogs sobre videogames
- jogos grátis
- links vídeos de humor
- lista de sites favoritos Hype!
- glossário
- wallpapers de jogos

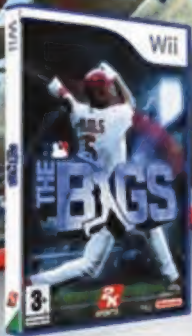
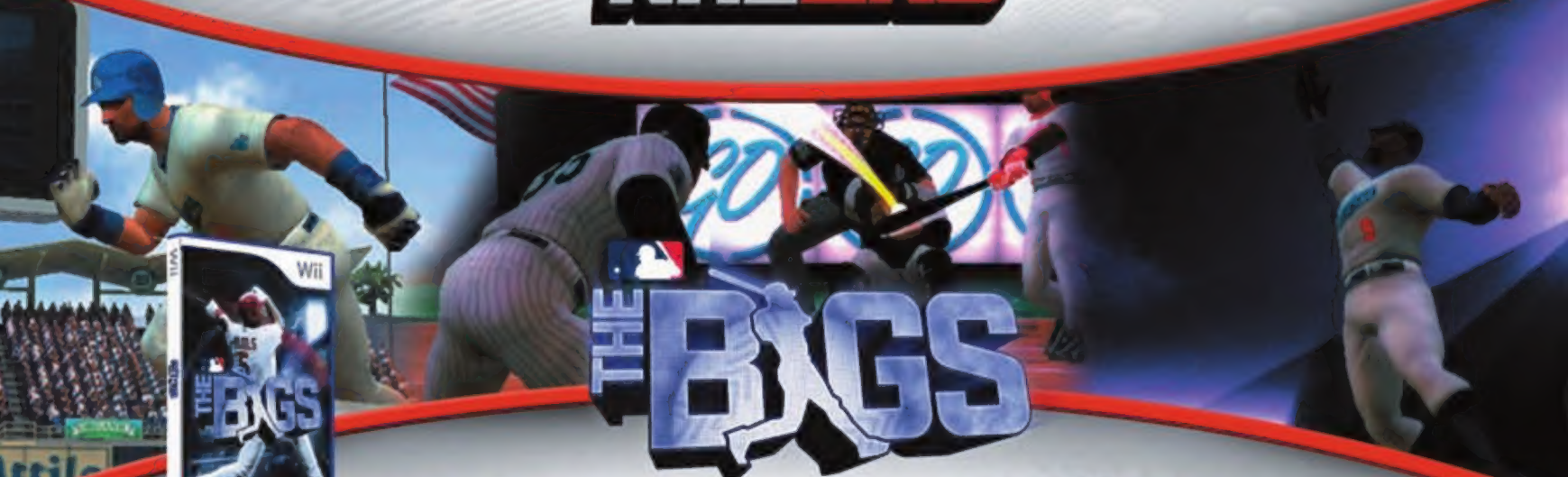
2K SPORTS APRESENTA



NBA 2K8



NHL 2K8



THE BIGS

EPIC ARCADE BASEBALL ACTION

16+

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

Wii

XBOX 360

MLB

NBA.COM

2K

2K

CAPITALGAMES
TORNA-SE REALIDADE AS SUAS FANTASIAS

© 2007 Take-Two Interactive Software e suas subsidiárias. Com todos os direitos reservados. 2K Sports, e o seu logótipo, Take-Two Interactive Software são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas da Take-Two Interactive Software. Todas as restantes marcas ou marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos proprietários. As identidades pessoais dos membros das equipas da NBA utilizadas neste produto são marcas comerciais, desenhos e outras formas são propriedade da NBA Properties, Inc. tal como os respectivos membros das equipas da NBA que não podem ser utilizados, sem o consentimento da NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados. NHL e o logótipo da NHL são marcas comerciais registadas da National Hockey League. Todos os logótipos da NHL, marcas e logótipos das equipas e marcas desportivas são propriedade da NHL e as respectivas equipas não podem ser reproduzidas sem o consentimento da NHL Enterprises, L.P. © 2007. Todos os direitos reservados. © NHLPA, NHL 2K8 é um Produto Oficialmente Licenciado pela NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association e o logótipo da NHLPA são marcas comerciais da NHLPA e são utilizadas sob a licença da 2K Sports. As marcas comerciais da Major League Baseball e seus direitos são utilizados sob a licença da Major League Baseball Properties, Inc. Visite o site oficial em MLB.com ou MLBPA - Licença oficial. Major League Baseball Players Association. Visite o site www.MLBPA.com MLBPA 2007 / MLBPA 2007. CAPITALGAMES é marca registada da Infocapital S.A.

START

Grano Dices

De que forma se vai diferenciar de outras propostas, nacionais e internacionais?

De que forma se vai diferenciar de outras propostas, nacionais e internacionais?

Acho que o MyGames neste momento já se diferencia, pois o conceito de rede multimeios é algo relativamente novo, seja cá em Portugal ou noutros países. A partida penso que se distinguirá pela variedade da oferta de conteúdos e qualidade dos mesmos. Ao criarmos um local onde as pessoas podem ver, obter informação, experimentar, interagir com outros conhecedores ou compradores de um produto e em última análise comprá-lo, estamos a oferecer um serviço completo a qualquer interessado por esta temática. Posto isto, penso que será sobretudo na interação com a comunidade MyGames que o projecto ganhará um cunho próprio, ao disponibilizar, no futuro, as ferramentas ideais para esta dinâmica.

De que forma se vai diferenciar de outras propostas, nacionais e internacionais?

Acho que o MyGames neste momento já se diferencia, pois o conceito de rede multimeios é algo relativamente novo, seja cá em Portugal ou noutros países. A partida penso que se distinguirá pela variedade da oferta de conteúdos e qualidade dos mesmos. Ao criarmos um local onde as pessoas podem ver, obter informação, experimentar, interagir com outros conhecedores ou compradores de um produto e em última análise comprá-lo, estamos a oferecer um serviço completo a qualquer interessado por esta temática. Posto isto, penso que será sobretudo na interação com a comunidade MyGames que o projecto ganhará um cunho próprio, ao disponibilizar, no futuro, as ferramentas ideais para esta dinâmica.

Todas as actividades de consulta no MyGames dispensam registo. Mas os

Todas as actividades de consulta no MyGames dispensam registo. Mas os internautas que queiram participar, deixando comentários aos artigos ou intervindo no fórum (ainda em construção), têm de efectuar o processo de registo.

II Os campos com o correio electrónico e palavra-chave são os únicos obrigatórios preencher no processo de registo.

2) É possível preencher uma série de outros dados facultativos, como país, cidade, velocidade de Internet, etc.

3) Os utilizadores registados podem seleccionar um avatar que ajude a diferenciar as suas intervenções. Existe uma extensa lista.

O rosto da e-zine
pretende aliar o fácil
acesso à informação
e a familiaridade
estética aos que
habitualmente
visitam sites de jogos.

D No topo do site pode-se optar pela navegação por plataforma ou por género.

The image shows a screenshot of the MyGames e-time BETA website. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Contains the site logo 'MyGames e-time BETA' and a navigation menu with links to various gaming platforms: PC, XBOX 360, WII, PS3, DS, PSP, PS2, PDA, GAMEBOY, XBOX, PS4, WII U, PS5, XBOX SERIES X, and PDA. There is also a 'e-time' logo on the right.
- Main Content Area:** Features a large banner for 'Guitar Hero III: Legends of Rock' (labeled 3). Below the banner, there are sections for 'RECOMENDADOS' (labeled 4) and 'IMAGENS' (labeled 5).
- Right Sidebar:** Contains a 'NOTÍCIAS' (labeled 6) section with a list of news items and a 'FICHIEROS' (labeled 7) section with a list of files.
- Search Bar:** Located at the top right, labeled 1.
- Navigation Menu:** Located at the top left, labeled 2.



ESPAÇO DE JOGO

Porque muitas vezes queremos devorar toda a informação sobre um jogo a E-Zine conta com um espaço individual para cada título.

1) Análises, Antevistas, Notícias, Imagens, Vídeos, Truques ou Ficheiros, tudo acessível a partir deste local que agrega toda a informação relativa a um jogo.

2) A listagem cronológica dos últimos conteúdos que foram inseridos sobre o jogo é especialmente útil aos que queiram acompanhar o progresso do seu favorito.

3) Na zona das Notas, o utilizador pode dar a sua classificação ao jogo e conhecer os títulos mais parecidos com o título em questão.

4) O final da página também permite aceder rapidamente a vários conteúdos.



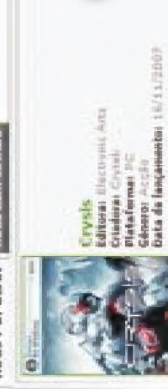
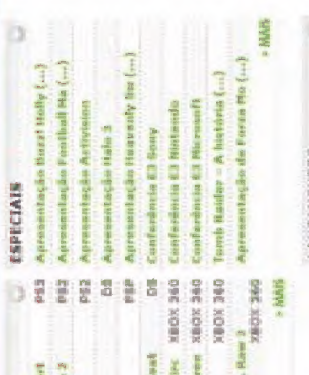
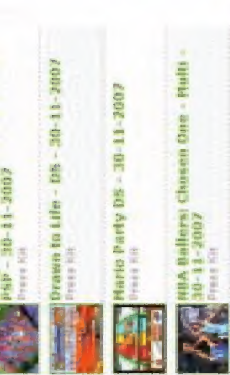
2) Ao escolher o espaço de uma consola, a informação é filtrada, passando a haver apenas conteúdos sobre essa plataforma. Ou seja, os que quiserem aceder apenas a informação sobre a Wii (por exemplo), podem guardar nos favoritos o endereço <http://ez.mygames.pt/Wii/>.

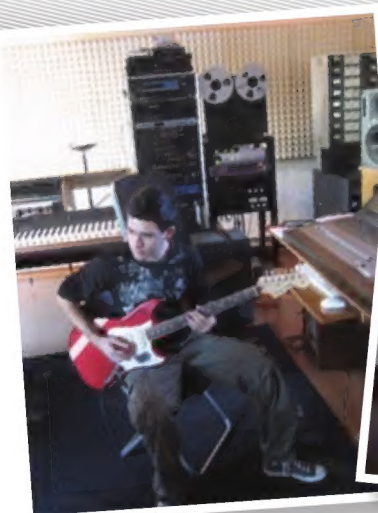
3) A área de destaques mostra os principais temas do momento. É semelhante à zona de destaques do DVD da Hype!

4) As listagens de conteúdo são ordenadas cronologicamente, para melhor acessibilidade. O "HOT" nas notícias representa os temas mais visitados pelos utilizadores.

5) O feedback dos visitantes é apreciado por isso existem sempre sondagens a decorrer, sejam sobre temas polémicos ou divertidos.

6) Para os que não têm muito tempo a perder, existe um top com os títulos mais acedidos e mais bem classificados do MyGames.





AS GUITARRADAS DA XBOX

João Picoito, estudante de apenas 17 anos, venceu o concurso nacional Xbox Soundtracks. Para participar na competição era necessário musicar um dos muitos trailers de jogos para a Xbox 360. *Viva Piñata*, *Halo 3*, *Assassin's Creed* e *Fable 2* eram algumas das opções disponíveis. João escolheu dar música *Fable 2* e durante os últimos meses teve o seu tema, "Heavy Falling Feather", a votação no site oficial do concurso.

Com a vitória o jovem músico arrecadou não só uma Xbox 360, mas também a possibilidade de gravar o tema vencedor nos estúdios nacionais da Universal Music.

Quem olha para os desgastados armazéns

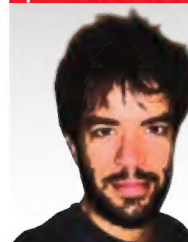
industriais e empilhadores das antigas instalações da Tabaqueira Nacional está longe de imaginar que algures lá dentro está um estúdio recheado com algum do melhor material para produção e gravação musical. Chama-se Armazém 42, e foi lá que encontrámos João Picoito, com um ar meio perdido, meio fascinado, de guitarra em riste, a fitar o monitor que exibía as ondas de áudio da sua música.

«Está a ser espectacular, uma grande honra», exclamou o vencedor. «Nunca estive num estúdio profissional e estou a aprender bastante com esta experiência». É que não é fácil passar da solidão do quarto para o corropio de um evento onde estão presentes o staff

do estúdio, a imprensa e representantes da Microsoft Portugal. Isto sem contar com a presença do músico e presidente da Universal Music Portugal, Tózé Brito, que não só entregou a Xbox 360 a João Picoito, como também ouviu "Heavy Falling Feather". «Achei a música muito bem conseguida, percebe-se que há ali uma ambiência», comentou.

Agora com a sua música gravada com alta qualidade sonora e apadrinhada pela Microsoft e pela Universal, quais os planos de João Picoito para o futuro? «Vou colocá-la online no meu MySpace (www.myspace.com/instrumentalexperimental), e em relação a editoras vou esperar por uma oportunidade».

PENSAR VIDEOJOGOS



ANDRÉ CARITA

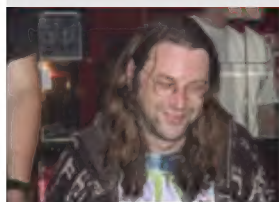
[HTTP://PENSARVIDEOJOGOS.BLOGSPOT.COM](http://pensarvideojogos.blogspot.com)

Muitos dos títulos actuais apresentam-nos protagonistas com a cara escondida por detrás de máscaras ou capacetes. Ninja Gaiden e Halo são apenas alguns desses exemplos. Este "hero without a face" é para Nic Kelman um interessante elemento nos videojogos na medida em que fornece ao jogador a liberdade de imaginar e de construir a sua própria persona. Também em variados FPSs, o jogador nem sempre vê a personagem que controla, podendo resultar num maior grau de imersão enquanto caminha de arma em punho pelos cenários do jogo. Na sua obra "Video Game Art", Kelman realça também personagens como The Guy de Grand Theft Auto 3 por ser muito genérico, sem poderes especiais, armamento base ou especialidades – o mais comum dos heróis. O facto de não ter nome e de se manter mudo até ao final do jogo, permite que o jogador complemente esses "vazios" com fragmentos da sua própria personalidade. The Guy fornece-nos o corpo virtual e nós fornecemos as instruções, orientações, raciocínio e personalidade, resultando num herói comum, único e variável de jogador para jogador.

Como leitores e autores que somos de um videojogo, temos a possibilidade de interpretar e completar "buracos" narrativos através do nosso activo e constante potencial imaginativo. Este é dos processos de negociação mais importantes na comunicação bidireccional jogador-videojogo. Um processo constante de troca de informação não só físico como mental, o que envolve uma complementaridade mútua ao longo da aprendizagem que retiramos das nossas experiências individuais.

A jogar: Pac-Man Championship Edition
A ler: "The Video Games Guide" (Matt Fox)
A ver: "Fracture" (Gregory Hoblit)
A ouvir: "Aha Shake Heartbreak" (Kings Of Leon)
A visitar: www.camilleutterback.com/texttrain.html

SOUNDBYTES



[Sobre o fracasso de *Space Giraffe*] "O que vocês querem são remakes de velhos jogos de arcada merdosos e porcaria que vagamente recordam de jogar no Amiga".

JEFF MINTER, DESIGNER DE VIDEOJOGOS



"É justo dizer-se que o Xbox Live está claramente à frente de qualquer outra iniciativa do género. Não temos concorrência. A Sony fez algumas coisas na área do online mas nada que possa ser apelidado de serviço".

ROBBIE BACH, PRESIDENTE DA DIVISÃO DE ENTRETENIMENTO E DISPOSITIVOS DA MICROSOFT



"Quando assinei os contratos dos filmes Bond declarei logo que não pretendia trabalhar nos videojogos. (...) Quando conheci os produtores dos jogos, avisei para fazerem um bom trabalho porque há muito lixo por aí".

DANIEL CRAIG, ACTOR, O ACTUAL JAMES BOND 007



"Primeiro tivemos os livros, depois o teatro, fomos para a rádio, cinema e televisão e as pessoas interpretam os videojogos através deste prisma (...). Penso que os jogos têm uma herança evolucionar muito diferente dos media narrativos".

WILL WRIGHT, DESIGNER DE VIDEOJOGOS, AUTOR DE SIMCITY E OS SIMS

HARDCORE

WILL WRIGHT

O primeiro designer a ser nomeado membro honorário da BAFTA. Will Wright junta-se a nomes como Alfred Hitchcock e Steven Spielberg numa distinção que sublinha a importância dos videojogos na seio da indústria de entretenimento.



CODEMASTERS

A Codemasters obteve em 2007 o ano mais lucrativo da sua história. DIRT e The Lord Of The Rings Online lideraram um catálogo recheado de êxitos que, só nos Estados Unidos, conduziram a uma subida nas vendas na ordem dos 300 por cento.



SOFTCORE

PRO EVOLUTION SOCCER

Após anos a fio a ser levado ao colo pelos fãs, o último PES foi criticado pela sua falta de inovação e alguns bugs. Shingo "Seabass" Takatsuka já fez mea culpa e garantiu que a Konami vai voltar à estaca zero no próximo capítulo.



ATARI

Os sucessivos prejuízos financeiros levaram a divisão norte-americana da Atari a suspender a produção de jogos, concentrando-se somente nas actividades de edição e distribuição. A tempestade veio para ficar?



CONTROLADORES DUALROCK

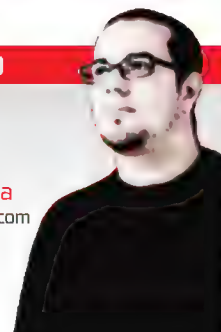
Jimmy Hendrix podia ter sido um dos melhores lutadores de *Mortal Kombat* de sempre, se os rapazes do grupo Modal Kombat já existissem há mais tempo. Este colectivo de artistas e engenheiros de Nova Iorque passa o tempo a alterar guitarras para que sirvam de controladores para os jogos. Depois pegam nos seus instrumentos e fazem duelos ao vivo em modalidades como Modal Kombat, Guitar Kart ou Sonictroller.

Não pensem contudo que estes espectáculos com direito a projecção são de um experimentalismo esquizofrénico, já que David

Hindman e o restante grupo magicaram uma engenhoca que permite controlar as personagens na perfeição recorrendo a acordes, dedilhados e volumes. Ou seja, enquanto o grupo toca uma música, as personagens matam-se ou fazem grandes derrapagens. Numa entrevista à revista Urban Guitar, David Hindman refere que já jogou *Rampage* com órgão e trompete e no futuro imagina uma banda a tocar numa sessão de *GoldenEye* ou *Doom*. De momento, David e a sua equipa estão a preparar o Modal Bowl 2008, um torneio de videojogos onde vence o melhor guitarrista

PLANO 9

NUNO CASACA
[HTTP://PLANOS.COM](http://planos.com)



Após a generalização das redes sociais e o advento dos MMORPGs, poderá o entendimento do conceito de Identidade Digital resumir-se à introdução de dados pessoais em formulários online?

O conceito de "Identidade" (conjunto de elementos que permitem saber quem uma pessoa é) tem tanto de óbvio como de subjectivo. Acrescentando-lhe o conceito de "Digital" (relativo aos dados codificados ou convertidos em valores numéricos, utilizando o sistema binário), percebemos que a abrangência dos dois torna quase impossível definir de forma concreta o que é a Identidade Digital.

O que parece ser do consenso geral é o facto de actualmente confiarmos, não só os nossos nomes e moradas, como também toda a nossa vida aos meios digitais.

Jogos online, blogs, fóruns, qualquer um dos meios, por mais que o tentemos evitar, acabam por se tornar autênticos repositórios de informação pessoal e por mais que o tentemos evitar, é difícil resistir à forma aliciante como podemos partilhar um pouco de nós próprios, contrariando inevitavelmente o desejo e sensação de privacidade que aquele biombo em forma de monitor nos parece dar.

O perigo da criação e partilha de uma Identidade Digital está intimamente relacionado com as intenções com que criamos essa Identidade, a criação de uma Identidade falsa pode ser tão perigosa e prejudicial como uma Identidade verdadeira. É que por mais avançado que seja o meio informático, conceitos como a confiança dificilmente serão substituídos.

A jogar: *Gears of War* (X360)

A ler: *"Lunar Park"* (Brett Easton Ellis)

A ver: *"Layer Cake"* (Matthew Vaughn), *"A Bittersweet Life"* (Ji-woon Kim)

A ouvir: *"Year Zero"*, *Nine Inch Nails* e *"Dangerous Magical Noise"*, *Dirtbombs*

A visitar: www.fangoria.com e www.wwtdd.com

>> ORIGAMI



START

Preços e exclusivos

Por um curto período de tempo, foi uma de tudo-ao-contrário no Japão. Precisamente quando as folhas adquiriam tonalidades de profundo vermelho e de laranja dourado, o impensável aconteceu: as vendas da Xbox 360 bateram as da PlayStation 3. A única vez em que tal aconteceu no Japão foi, bom... nunca (que diabo, uma boa semana para a Xbox 360 costumava ser quando as suas vendas não eram triplicadas pelas da PlayStation 2). Mas no final de Outubro, início de Novembro, aconteceu: a Xbox 360 bateu a PlayStation 3. Certo, foi apenas por um par de centenas de unidades, mas finalmente aconteceu, a Xbox 360 "bateu" a PlayStation 3. Seja lá o que isso queira dizer.

O Outono no Japão é agradável. Pequenas camionetas circulam pelos bairros, vendendo batata-doce cozida, que sabe melhor comida quente e com manteiga. O cheiro de batata-doce cozida enche as ruas. Com as temperaturas a arrefecer e a época de festas a aproximar-se rapidamente, o Outono também é um tempo agradável para nos enrolarmos com um bom jogo. A ladainha de críticas à Xbox 360 costumava ser a de que não possuía quaisquer jogos especificamente criados para o Japão. Ou que esses títulos "especificamente para o Japão" eram jogos nicho como o *boob fighter* *Dead Or Alive 4*, da Team Ninja, ou o simulador de ídolos da Bandai Namco, *THE iDOLM@STER*. Claro, estes títulos eram e ainda são populares, mas não são *mainstream* de forma alguma.

Quando a Xbox 360 foi originalmente lançada no Japão "esgotou" num retalhista em Shibuya num evento organizado pela Microsoft. Em menos de meia hora, todas as unidades foram vendidas. Não havia sequer uma consola para o manda-chuva da Xbox, Peter Moore, poder posar para as fotos - uuupss! a Microsoft poderia ter facilmente encontrado uma em qualquer loja no Japão (ou duas, ou três ou quatro ou literalmente prateleiras inteiras de consolas por vender). Toda a ideia de stock esgotado foi engendrada pela Microsoft, e o lançamento foi um sonoro desastre com a Xbox 360 a ser abandonada nas prateleiras, ao frio e indesejada.

Os americanos frequentemente acusam os consumidores nipónicos de serem nacionalis-

tas. Bastante pateta, se alguma vez passaram algum tempo no Japão! Produtos que vão da Louis Vuitton a computadores da Apple são ansiosamente arrebatados pelos consumidores. O problema com a Xbox 360 é que os consumidores não a viam como sendo exactamente o melhor produto.

Por isso, para levar os japoneses a comprar a Xbox 360, a Microsoft precisava de exclusivos. A Microsoft conseguiu os seus exclusivos - muitos dos quais são temporários e eventualmente acabarão na PS3. Com *Ace Combat 6*, a empresa conseguiu desferir um grande golpe. A Bandai Namco tem uma relação interessante com a Microsoft. Enquanto a maior parte das editoras começam a ver os lançamentos multiplataformas como uma solução lógica para cortar possíveis perdas e fazerem render um título o mais possível, a Bandai Namco ainda escolhe para que consola quer lançar os seus jogos. Quando visitei o quartel-general da Bandai Namco, que tem uma espantosa *qued-d'água* no lobby, empregados da editora insistiam em mencionar que perdiam noites inteiras a jogar Xbox Live. E mais, nas conferências de imprensa, a Microsoft Japão menciona sempre o incrível sucesso dos conteúdos disponíveis por download em *THE iDOLM@STER* como sendo um novo modelo de negócio a seguir. Não quero construir quaisquer teorias da conspiração, mas é óbvio que alguém na Bandai Namco tem a Xbox 360 em grande consideração. Pelo menos grande o suficiente para colocar *Ace Combat 6* a correr nela.

Ace Combat sempre foi um jogo PlayStation. Lançá-lo noutra consola de alguma forma valida-a. É essa a contribuição, de alguma forma retorcida, dos exclusivos *third party*. Basicamente, a editora está a declarar «nós pensamos que esta máquina é suficientemente boa para o nosso jogo». Por outro lado, exclusivos temporários tresandam a dinheiro. Ainda assim, com *Ace Combat 6* anunciado apenas para a Xbox 360, os jogadores nipónicos não tiveram muita escolha: se querem jogar *Ace Combat 6* em breve, vão precisar de uma Xbox 360.

A vitória, por mais doce e satisfatória que possa ter sido para a Microsoft, foi de pouca dura. A Sony tinha um ás na manga. Antes do lançamento da PS3, a Sony envergou

o preço da consola como uma medalha de honra. Os executivos da Sony queixaram-se em público de que o seu supercomputador não era suficientemente caro! Era demasiado caro, e as vendas preguiçosas reflectiram isso. O novo manda-chuva da Sony Computer Entertainment, Kaz Hirai, foi um dos grandes responsáveis por dar a volta ao problema. Tomou algumas decisões difíceis, como despir a PS3 de retrocompatibilidade em troca de um modelo "coxo" de 40 GB. O argumento de Hirai: quem precisa de retrocompatibilidade? Toda a gente no Japão já tem uma PlayStation 2. Se querem usufruir de jogos PlayStation 2, usem a consola. A consola de branco cerâmica e o DualShock 3 equipados com force feedback ajudaram a adoçar o negócio.

Antes do corte de preço, a Sony inundou as televisões do Japão com um chorrilho de anúncios que mostravam famílias a confessar que jogos PS3 queriam jogar: «Joguei todos os *Ridge Racer* menos o *Ridge Racer 7*», uma criança dizia à sua família num anúncio: «Até hoje». Ele começa a jogar na sua nova PS3 enquanto a família aplaude (claro que, se ele tivesse realmente jogado todos os RR, significaria que provavelmente tinha uma Xbox 360 em casa, já que RR6 foi um exclusivo

Os americanos frequentemente acusam os consumidores nipónicos de serem nacionalistas. Bastante pateta, se alguma vez passaram algum tempo no Japão! Produtos que vão da Louis Vuitton a computadores da Apple são ansiosamente arrebatados pelos consumidores. O problema com a Xbox 360 é que os consumidores não a viam como sendo exactamente o melhor produto.

desta consola). Os anúncios eram simples e o conceito eu-queria-jogar-aquilo funcionou. A PS3 acabou a bater as vendas da campeã semanal, a Nintendo Wii, mas não as da DS Lite. Quanto a esta não há hipóteses. Antes da última folha de profundo vermelho repousar gentilmente no chão, considerem-no como uma impossibilidade bem sólida.



BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos *Kotaku.com*.

É também Editor Colaborador na revista *Wired* e cobriu tecnologia, videogames e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.



PRESOS À XBOX 360

Cada vez mais temos de ter cuidado com os prémios que ganhamos, principalmente se forem consolas de videojogos. Que o digam as 115 pessoas presas em Novembro na localidade de El Paso, no Texas. Confrontada com 129 mandatos de captura pendentes, relativos a crimes violentos ou relacionados com droga, a polícia local decidiu tomar uma decisão inovadora. Os criminosos foram informados que tinham ganho um prémio, onde se incluíam televisores e consolas Xbox 360.

Até aí tudo bem. O problema foi quando se deslocaram ao local da entrega e confrontaram-se com uma força policial de 50 agentes que efectuaram a sua detenção. Esta iniciativa rendeu aos cofres da Câmara 25 mil dólares (cerca de 15 mil euros), em multas de trânsito, e permitiu 115 prisões. «Para fazer as coisas que fizemos pela comunidade em relação ao nível de crimes, é necessário pensar de uma forma alternativa», afirmou o subcomissário cessante da esquadra local, Richard Wiles.

RESIDENT EVIL MAIS MORTO QUE VIVO

A partir do dia 31 de Dezembro de 2007, os fãs de *Resident Evil: Outbreak* e *Monster Hunter* deixam de poder jogar os respectivos títulos online, uma vez que os servidores vão fechar de vez. A razão que a Capcom apresenta para esta "prenda" de Ano Novo é no mínimo caricata: o provedor de serviços que lhes assegura

os servidores está a deixar esse ramo de negócio pelo que a companhia não consegue estender o período de contrato nem mover o serviço para outra empresa, uma vez que o parceiro tecnológico actual não quer perder o «tempo nem o dinheiro necessários para exportar o serviço para outro local».

CRECENTE ON

Brian crecente

Novembro negro



Num mês de lançamento de jogos, um mês em que as pessoas jogam dúzias de títulos *triple A*, topo de prateleira, que chegam às lojas numabasediária, pensariam que os jogadores não têm tempo para controvérsias. Estariam errados.

Novembro trouxe alguns títulos fantásticos para as lojas, como *Super Mario Galaxy*, que vendeu 500 mil cópias numa semana e conseguiu, pelo menos temporariamente, destronar *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* do lugar de jogo mais bem classificado de sempre. Também trouxe uma Sexta-Feira Negra recorde para a indústria dos videojogos. A Sexta-Feira Negra, para todos vós que não comem peru, é o dia a seguir à Acção de Graças, tipicamente o ponto mais alto de ida às lojas no país. Só nessa semana a Nintendo conseguiu vender 350 mil Wii e 653 mil DS. As vendas da PS3 triplicaram e a Microsoft vendeu 310 mil Xbox 360.

Mas as notícias não conseguiram continuar positivas. Pouco depois de *Rock Band* chegar às lojas, rolaram notícias que alertavam para o facto de o jogo ter graves problemas com o funcionamento do braço da guitarra. Eventualmente a Electronic Arts lançou uma nova guitarra, substituindo as unidades defeituosas e distribuindo jogos de borla aos infelizes que levaram com elas. A partir daqui, as coisas começaram a ir ligeira abaixo.

Apareceram notícias que davam conta de que o editor da GameSpot foi despedido por dar uma classificação baixa a um jogo altamente publicitado no site.

Embora as acusações ainda careçam de provas, tiveram certamente um impacto no GameSpot e, mais importante, lançaram uma sombra de dúvida em todas as críticas a videojogos. Os jogadores conscientes desta controvérsia não podem deixar de imaginar quando lêem uma crítica: será que isto foi pago pela editora?

Infelizmente, este não foi o único olho negro que a indústria ou aqueles que a cobrem sofreram em Novembro.

Todos os anos o National Institute on Media

and the Family lança um "Boletim de Relatório sobre os Videojogos" que examina o papel e o impacto que os videojogos têm nas famílias e crianças e a eficácia com que a indústria se auto-regula.

A instituição lança o relatório a cada ano com imensa fanfarra política. Um ano, por exemplo, incluiu a presença de Hillary Clinton que partiu para a ridicularização da indústria pelo seu frouxo sistema de classificação e avançou com um apelo para um plano de classificação universal.

Agora que Hillary está a correr para a presidência, seria legítimo esperar que a questão surgisse no ocasional debate nacional.

Consegui colocar as mãos no relatório deste ano com alguma antecedência e, não surpreendentemente, atribui à indústria dos videojogos a nota "C" e apela a um sistema de classificação universal, um que possa ser usado para televisão, cinema e videojogos e ser supervisionado por um grupo governamental. O documento está repleto de acusações de que a indústria dos videojogos teve «uma ominosa recaída em múltiplas frentes» e que existem «perigosas lacunas» no processo de classificação.

Contas feitas, o relatório de 32 páginas tece um quadro bastante deprimente, mas é difícil levá-lo muito a sério, mesmo tendo o apoio de nomes como Hillary e o senador Joe Lieberman, outro aspirante à presidência.

O estudo é descaradamente orientado por uma agenda política preparada por um grupo de pessoas desfasadas de forma irremediável da indústria que estão submissamente a tentar policiar.

Uma vista de olhos na sua lista de jogos de 2007 recomendados para as crianças, que inclui *Super Mario Bros. 3* (de 1990), e não podemos evitar fazer outra coisa senão abafar um risinho.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

10 MAUZÕES DOS VIDEOJOGOS



BOWSER

O rei dos Koopas não desiste de conquistar o Reino Cogumelo e casar-se com a Princesa Peach mas há sempre um canalizador bigodudo que lhe estraga os planos. Mario já o desfeiteou de mil e uma maneiras mas Bowser parece ter sete vidas como os gatos.



DR. ROBOTNIK

Um vilão com um ego gigantesco, o doutor Robotnik é o principal inimigo de Sonic The Hedgehog, o ouriço que dominou as tabelas de vendas no início dos anos 90. Adora construir armas e veículos enquanto sonha conquistar o mundo mas os planos saem-lhe sempre furados.



KREIA

Kreia é uma das figuras mais complexas e manipuladoras de qualquer jogo de role-play. Em Star Wars: Knights Of The Old Republic 2 ela começa por desempenhar o papel de mentora do jogador. Até que...

LECHUCK

É uma das figuras mais emblemáticas das aventuras *point and click* da LucasArts. Um pirata fantasma com um retorcido sentido de humor, LeChuck tudo fez para resgatar a bela Elaine Marley das mãos de Guybrush Threepwood. Que saudades de Monkey Island!



SEPHIROTH

O vilão de Final Fantasy 7 tem uma das silhuetas mais facilmente reconhecíveis no mundo dos videojogos. Os cabelos prateados ao vento e a sua longa espada ainda hoje assombram os pesadelos de muitos jogadores.



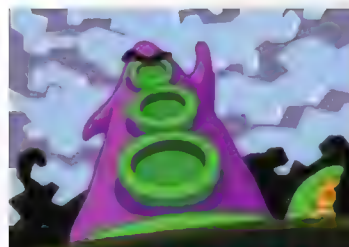
INKY, BLINKY, PINKY E CLYDE

Os fantasmas que dão caça a Pac-Man podem ser apontados como os primeiros grandes mauzões da história dos videojogos. Eles são teimosos, irascíveis e nunca dão uma corrida por terminada. No entanto, temos de convir que isto de perseguições em grupo tem o seu quê de covarde.



BISON

Muitas foram as moedas gastas à conta deste general na máquina de arcade de Street Fighter 2. O esvoaçar da sua capa vermelha no arranque dos combates ainda hoje perdura nas nossas memórias. Raul Julia vestiu-lhe a pele na adaptação cinematográfica de Street Fighter mas acabaria por falecer poucos meses antes da estreia do filme.



PURPLE TENTACLE

Depois de ter bebido uma substância tóxica, o Purple Tentacle ganhou dois braços e uma vontade indomável de conquistar o mundo.

Três rapazes embarcam numa viagem no tempo para travar os intentos da gelatinosa criatura nesse clássico que dá pelo nome de Day Of The Tentacle.

Numa época de amor e fraternidade, nada melhor do que fazer as pazes com alguns dos vilões mais terríveis da história dos videojogos. Acendam a lareira, preparem umas filhoses e convidem o vosso archi-inimigo para a consoada de Natal. Não deixem é prenda nenhuma no sapatinho porque estes tipos não são de confiança.



GANONDORF

Este feiticeiro tem por hábito fazer a vida negra a Link na série The Legend Of Zelda. Na posse do Triforce do Poder, Ganondorf tornou-se praticamente imortal, existindo apenas um objecto capaz de o aniquilar para toda a eternidade: a lendária Master Sword.



LIQUID SNAKE

A par de Solid e Solidus, Liquid é uma das três personagens que sofreram modificações genéticas no projecto secreto Les Enfants Terribles. Estrela de cartaz no apoteótico final de Metal Gear Solid (o primeiro episódio), prepara-se para regressar em força em MGS4.

CODE LYOKO™



PREPARA-TE PARA VIRTUALIZAR!



Junta-te a nós na batalha contra X.A.N.A. - ao estilo de Code Lyoko! A Terra e os mundos de Lyoko encontram-se em grande perigo. Conseguirão os nossos heróis pôr um ponto final na grande ameaça de X.A.N.A.? Uma coisa é certa: eles estão dispostos a arriscar tudo para ganharem. Joga com a tua personagem favorita de Code Lyoko e revela as suas capacidades e habilidades. Com 3D massivo, níveis para conquistar (15 Níveis de Ação em 3D e 15 Níveis de Aventura em 2D), milhares de inimigos, interessantes mini-jogos e zonas de combate rápida. O destino de Lyoko está nas tuas mãos!

www.codelyokothevideogame.com

12+

CAPITALGAMES

TURNAMOS REAIS EM ANIMACÖES FANTASIAS

WWW.CAPITALGAMES.COM.PT



GAMEFACTORYGAMES.COM

NINTENDO DS É UMA MARCA COMERCIAL DA NINTENDO. ©2007 The Game Factory ApS

Code Lyoko™ © Mousiscoop/France 3—2007. Todos os direitos reservados

CAPITALGAMES é marca registrada de Infocapital S.A.

NINTENDO DS

Wii

ACTIVISION E VIVENDI DE MÃOS DADAS

A Activision e a Vivendi Games vão fundir-se naquela que será a segunda maior editora de videogames do mundo, logo a seguir à Electronic Arts: a Activision Blizzard.

O negócio que rondou os 19 mil milhões de dólares (cerca de 13 mil milhões de euros), especifica que a Vivendi Games detém 52 por cento da empresa resultante da fusão.

Apesar da empresa de Los Angeles ter uma situação maioritária, quem vai liderar Activision Blizzard será o ainda director executivo da Activision, Robert Kotick.

Esta fusão congrega numa só editora licenças como Call Of Duty, Guitar Hero e Tony Hawk com Crash Bandicoot, Spyro, Starcraft e World Of Warcraft.

A Blizzard, em princípio, manterá a independência que detinha na Vivendi Games, visto ser considerada uma divisão separada da estrutura da editora, reportando apenas ao seu director executivo.

Outro motivo será certamente o peso financeiro da criadora de Diablo, que prevê lucros na ordem dos 1.100 milhões de dólares (cerca de 750 milhões de euros) para o final do ano fiscal de 2007.



KEITA
TAKAHASHI
CONCRETIZA SONHO



O criador de Katamari Damacy vai poder concretizar o seu sonho de criar parques infantis. O director do evento inglês GameCity, Iain Simons, é o responsável por essa iniciativa. Embora as discussões ainda estejam no início, o designer japonês demonstra-se ansioso mas seguro de que o vai fazer. «Eu quero que isto aconteça. Só ainda não percebi como é que toda a gente confia tanto em mim», afir-

mou em entrevista ao portal Next-Gen. Tudo começou quando Iain Simons leu uma entrevista em que Takahashi confessava sonhar fazer um parque infantil. O director da GameCity falou com a Câmara Municipal de Nottingham e com duas universidades locais, que apoiaram desde logo o projecto. «O único desejo que tenho no momento é fazer um parque onde os miúdos tenham vontade de tirar os sapatos e correr», explicou Takahashi.



“MENINA HYPE!” É CAPA NA FHM

A revista de lifestyle masculino FHM apresenta, na capa da edição de Dezembro, a rapariga que protagoniza o spot televisivo de promoção à Hype! e à rede MyGames.

A açoriana Mónica Carvalho, de 21 anos, foi a estrela da secção Grande Plano da edição 02 da Hype!, fez parte da Selec-

ção de Esperanças da FHM. Seis meses depois foi seleccionada para o anúncio da nossa revista.

Nesta edição da FHM podem encontrar uma reveladora entrevista com a Mónica e, claro, uma belíssima sessão fotográfica feita perto de Sagres.

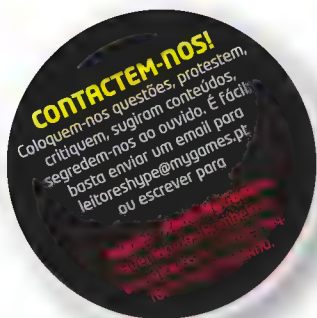
À Mónica os nossos parabéns!

[HTTP://ASSINEJA.EDIMPRESA.PT](http://assineja.edimpresa.pt)

NINTENDO DETESTA VII



Já todos entrámos numa loja chinesa para encontrar todo o tipo de réplicas de consolas. Mas quantos de nós já viram uma consola que plagia o design, os títulos, as mascotes e a campanha de marketing de uma só assentada? É isto que acontece com a Vii, uma imitação barata da Wii que tem direito a anúncios de televisão na China, bem como páginas de publicidade na imprensa generalista. Tanto um como o outro anúncio mostram imagens coloridas de pessoas bem-dispostas a jogar imitações de títulos como *Wii Play*, *Wii Sports* ou *Cooking Mama*. Vai na volta, com a falta de stock que a Nintendo tem tido à volta do globo, a Vii ainda se torna num sucesso de “nova geração”.



CARTA DO MÊS

Gosto de não saber

(...) Continuo a não concordar com o que fazem na caixinha preta [«Hey USA: Deixem esses mexicanos em paz»] da análise ao **Ghost Recon 2**, especialmente a sua última frase. Não entendo qual é a ideia em alienar leitores que querem ler acerca de jogos e não sobre opiniões acerca de relações internacionais. Gostava bastante de ler uma secção de música assinada. Nesta edição fiquei bastante surpreendido ao descobrir menção ao concerto dos Kap Bambino dia 19 em Lisboa. Pensava que a Hype! era uma revista distribuída em todo o país, por isso não consigo compreender a falta de menção ao concerto que davam no dia seguinte no Plano B no Porto. Por isso, e pela qualidade dos artigos, penso que a secção de música é das mais fracas. É escrita pelos redactores da revista acerca das suas bandas preferidas e dos concertos a que pensam assistir, mostrando uma falta de profissionalismo que não se nota no resto da revista.

André Santos, via email

Os videojogos, como outros meios de expressão cultural, são permeáveis ao que se passa no mundo: ao mesmo tempo são influenciados e influenciam, transmitindo a sua própria versão dos acontecimentos e da História, muitas vezes usando-a como argumento de venda. Assim sendo, retirar os videojogos dos contextos que muitas vezes levam à sua criação, reduzindo-os a produtos últimos e estanques, é o mesmo que querer ficar de olhos fechados ao que se passa no mundo. E, na nossa opinião, ignorar esse facto é, isso sim, alienar leitores que gostam de jogos sem que isso os impeça de querer compreender os videojogos na sua complexidade global. A Hype! é sobretudo uma revista de videojogos, mas que não fecha as suas páginas a meios adjacentes como a música. A secção dedicada à música é como as outras: como o espaço é limitado, é natural que todos os conteúdos passem pelo crivo de selecção dos seus editores. Não há aqui qualquer pretensão de "objectividade" ou de ser capaz de "ir a todas".

Parabéns

Em primeiro lugar os meus sinceros parabéns pela vossa revista de jogos. Sou ilustrador e vivo há 15 anos em Portugal (sou original de Hamburgo) e nos últimos anos tenho acompanhado a maioria das revistas sobre jogos que foram cá lançadas. Nunca gostei muito da maneira como o mundo dos videojogos foi abordado. Para explicar melhor, achei que era muito infantil ou, no mínimo, muito pouco maduro. A Hype! até posso deixar por cima da mesa e ninguém imagina que é uma revista de "joguinhos". (...) Acho que por cá é mais aceite ser visto com uma revista da bola ou pior. No mercado português não existe uma real escolha entre revistas dedicadas a videojogos. Infelizmente, a maioria delas sucumbiu nos últimos tempos. Noutros países da União Europeia existem tantas revistas que cada uma acaba por ser pior do que as outras. A Hype! é para mim uma boa mudança pela abordagem que faz ao meu passatempo favorito. Espero que continuem a divertir-se a fazer a vossa revista durante muito tempo. Eu fiquei convencido e finalmente passei a ter uma boa razão para continuar a comprar revistas em papel.

Hauke Vagt, via email

Pop Wars

(...) Avanço este email para apresentar o primeiro clube oficial de Star Wars criado em Portugal, o Star Wars Clube de Coleccionadores Portugal. Junto envio os endereços para o nosso site (em construção) e o nosso blog: www.swccpt.com e <http://swccpt.blogspot.com>. No ano em que se festeja a passagem dos 30 anos sobre a estreia do primeiro filme da saga, o nosso clube já realizou diversos eventos na Fnac e no Centro Cultural Casapiano, participou já por duas vezes em programas da rádio Antena 3 e na SIC Radical (no âmbito das iniciativas que descrevi), bem como em alguma da imprensa escrita do nosso país. Por incrível que pareça até temos sócios de Espanha e do Brasil. (...)

José Fiúza, via email

Nova geração: NES

Onde posso comprar uma consola NES da Nintendo?

Bruno Rasga, via email

Actualmente a consola Nintendo Entertainment System já não se



encontra à venda nas grandes superfícies portuguesas. Contudo existem modelos novos e usados em lojas online como a Amazon ou em sites de leilões como o eBay, por cerca de 40 euros. Alertamos para o facto de ser um produto descontinuado e, como tal, poder ser problemático obter assistência técnica.

Comprar edições atrasadas

Gostaria de ter a primeira edição da Hype! com DVD, uma vez que não a consegui apanhar nas bancas.

Vários leitores

Para obter uma edição anterior da Hype! basta enviar um email para leitoreshype@mygames.pt com a indicação da edição e modalidade (com ou sem DVD) pretendida.

C&C não corre

Adquiri recentemente a segunda edição da Hype!, na qual oferecem um DVD com diversos jogos, entre eles o **Command & Conquer Gold Edition**. No entanto, ao tentar instalar este jogo surge sempre o mesmo erro: "Unable to locate necessary files. Please run Setup.exe from the CD-Rom disk".

André Oliveira, via email

Antes de mais pedimos a todos os leitores com problemas em correr demos, jogos ou outro software do DVD da Hype! que façam uma breve descrição do computador (pelo menos processador, placa gráfica e memória RAM) em que tentaram correr a aplicação bem como o sistema operativo e a mensagem de erro apresentada. Sem essas

NA BLOGOSFERA

Jogadores intolerantes

«Jeff Minter fez uma declaração no seu diário electrónico acerca do entristecimento que lhe causa os *remakes* de jogos antigos venderem melhor que novos jogos originais, com base nos resultados de vendas da Xbox Live Arcade - onde o seu **Space Giraffe** está a competir por magros dólares contra velhos clássicos como **Frogger**. Em qualquer outra subcultura, a audiência simpatizaria com o pobre coitado. Mas não nesta indústria. A maioria dos comentários aconselha o sr. Minter a «parar de choramingar» ou a «perder o seu tempo a fazer um bom jogo». Esta última irrita-me particularmente. (...) Regra geral, os jogadores, muitas vezes de mãos dadas com a imprensa especializada, pensam que existe um padrão pelo qual um projecto pode ser julgado. Pensam que existem bons e maus títulos. Mais importante ainda, acham que todos têm de concordar com o que constitui um bom jogo. Se não concordares com esta visão és um idiota, um paspalho, alguém que não percebe rigorosamente nada sobre jogos, etc.

Eu próprio sou culpado disso numa ocasião ou outra. Mas é horrível, não é? O que aconteceu ao gosto pessoal? Por que não podemos simplesmente gostar ou não gostar de um jogo? Então e as várias pessoas que apreciam ou desdenham determinados estilos? O facto de não gostarem de um certo jogo não significa que sejam idiotas analfabetos, pois não? E mesmo que não tenham quaisquer conhecimentos de fundo sobre a indústria, não terão na mesma o direito de gostar ou desgostar de um jogo em particular? Posso prezar ou não o Space Giraffe. Mas tenho uma admiração sem fim pelo que Jeff Minter está a fazer: ele transpõe a sua própria visão para um jogo, explora novas estruturas e estéticas, cria algo que nunca existiu antes! Gostava que a indústria desse mais apoio a este tipo de iniciativas, nem que seja porque é graças ao trabalho de pessoas como o sr. Minter que o meio amadurece e evolui.

Michaël Samyn «Good games, bad games, ugly games»
<http://tale-of-foes.com>

informações é-nos difícil identificar a origem do problema. Quanto ao **Command & Conquer** foi originalmente desenvolvido para o **Windows 95** e nem sequer corria no **Windows XP**. Esta reedição vem acompanhada de um patch que permite correr o jogo em **Windows XP**, mas infelizmente os autores não disponibilizaram nenhuma forma de correr o **Command & Conquer** em **Windows Vista**. Alertamos também para o facto de o modo de compatibilidade do **Windows** (seja o **Vista** ou o **XP**) não garantir a retrocompatibilidade a 100 por cento.

Trotamento de Shock

Ao carregar a *demo* do **BioShock** obtive "Error n. 0x80040702 failed to load DLL GameuxInstallLoader". Aconteceu-me em dois computadores distintos com **Windows XP**. Encontrei referências na Internet a esta situação, mas não sei bem o que fazer.

Alexandre Romeiras, via email

O ideal era ter uma descrição dos computadores nos quais foi instalada a *demo* do **BioShock**. Ainda assim o erro referido costuma estar ligado ao **DirectX** e instalar a versão mais recente desta aplicação a partir do site www.microsoft.com/directx pode resolver o problema.

Quero o Hype! com DVD

Sou um vosso "cliente" assíduo (também não é difícil) desde o primeiro número. Com o nível 3 da vossa revista tive uma pequena surpresa. Não consegui encontrar à venda a revista na versão que inclui o DVD! (...) Gostaria que me respondessem as seguintes questões:

- 1) É possível obter o DVD de alguma forma extra? Como?
- 2) Qual é o dia ou semana do mês em que a vossa revista é colocada à venda?
- 3) Porque é que a vossa revista é ainda desconhecida em mais de metade das lojas que eu visitei?

Pedro Melo

1) De momento não é possível, o DVD só é vendido conjuntamente com a revista.

2) Apesar de algumas discrepâncias nas datas de lançamento, fruto de alguma adaptação ao mercado deste novo projecto, a Hype! será

tendencialmente lançada no final da primeira semana de cada mês.

3) É natural que no arranque de uma publicação alguns pontos de venda ainda não estejam familiarizados com a mesma. De qualquer forma a Hype! agradece a todos os leitores que identifiquem os pontos de venda onde não encontram a revista.

Letros maiores

Na minha qualidade, não só de leitor, como de especialista desta área, dou-vos os sinceros parabéns quer pela revista quer pelo material disponibilizado no DVD. No entanto há um ou outro ponto (crítica construtiva) que poderei registar:

- 1) em primeiro lugar o tamanho da fonte da revista quase impossibilita a leitura pelo esforço a que obriga;
- 2) em segundo lugar gostava de ver alargados os conceitos de "bons" jogos a outras plataformas, nomeadamente à Nintendo DS que com o **Hotel Dusk: Room 215** revolucionou alguns conceitos "híbridos" de *media*. Refiro-me, neste caso, à noção de livro na boa tradição chandleriana!
- 3) em terceiro e último lugar convidavo-vos a visitar a secção de Ludologia das minhas (recém-inauguradas) Escritas Mutantes em www.luisfilipeiteixeira.com que já tem alguns conteúdos que vos poderão agradar, incluindo dois glossários, análises a jogos, destaques, resumos de livros editados sobre esta temáticas e, claro, ensaios.

Luís Filipe Teixeira

1) Após o lançamento da primeira edição da Hype! recebemos algumas queixas em relação ao tamanho da fonte usada na revista, mas a nosso ver o problema residia mais na excessiva condensação de texto, que não o permitia respirar. Isso foi corrigido a partir da segunda edição e julgamos que o problema estará solucionado (pelo menos é um tópico que não voltou a merecer reparos).

2) A DS tem uma presença importante na Hype!, como todos os jogos e equipamentos que contribuem para a evolução deste *medium*. O **Hotel Dusk: Room 215** é de facto um desses jogos, mas foi lançado pouco antes da Hype! chegar ao mercado. Ainda assim, foi uma das recomendações para DS na primeira edição da revista (ver página 55, em "A Hype! Recomenda").

A HYPE! PRECISA DA VOSSA AJUDA

A Hype! também fica agradecida a todos os leitores que identifiquem os pontos de venda onde não encontraram a revista. Essa informação pode ser submetida para o endereço

de correio electrónico leitoreshype@mygames.pt e será reencaminhada para a distribuidora, a fim de melhorar o modelo de distribuição actual.

A correspondência pode ter de ser editada para publicação.

PREVISÃO: 2º TRIMESTRE DE 2008

Prototype

Alex Mercer foi uma experiência militar que correu mal. Na tentativa de se superiorizarem aos mutantes que tentam dominar Nova Iorque, os militares investiram em experiências biológicas. Mas Alex fugiu e agora tenta descobrir a sua identidade. Ao mesmo tempo, só com o premir de um botão, mata alguém, consome-lhe a biomassa, assume a sua aparência e acede às suas memórias (mesmo de ADN). Escusado será dizer que toda esta acção passa-se a uma grande velocidade e com uma personagem praticante de Parkour, que aproveita tudo o que o rodeia para fugir ou perseguir.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Vivendi Universal



CHECK II



Mafia 2

Sistema: PC/X360/PS3
 Editora: Take Two
 Previsão: N.D.



O primeiro jogo foi um sucesso de vendas. Dois milhões de jogadores encarnaram a personagem de "Tommy" Angelo e viveram num mundo das organizações criminosas que prosperaram no tempo da Lei Seca. Neste título a acção situa-se no final da década de 40, altura do pós-guerra, em que as máfias da construção começavam a instalar-se e o negócio da droga começava a seduzir. A produtora garante que tiroteios, perseguições automóveis e uma narrativa envolvente farão parte da ementa.

Brütal Legend

Sistema: X360/PS3
 Editora: Vivendi Universal
 Previsão: 2008



O brutal Jack Black, líder dos Tenacious D e actor em filmes como "School Of Rock" e "High Fidelity", junta-se ao lendário Tim Schafer, criador de jogos como *Monkey Island*, *Grim Fandango* e *Psychonauts*. O resultado é este delirante jogo de acção que homenageia os clichés do heavy metal, inspirando-se em bandas, canções, t-shirts e capas de álbuns. O jogador desempenha o papel de Eddie Rigs, *roadie* de uma banda de Metal que viaja no tempo em busca do significado da vida. Para conquistar esse segredo, vai ter de comandar hordas de demónios e motoqueiros, sobreviver à lei da estrada na mãe de todas as digressões, a Tour Of Destruction. Uma aventura cheia de músculo, cabedal, gasolina, boazonas, *gore* e rock 'n' roll.

PREVISÃO: N.D.

Saints Row 2

Depois do sucesso do primeiro jogo da série, a THQ volta a tentar surpreender o género que ajudou a definir, o da acção livre. Num ambiente bastante mais negro, onde os temas da traição, vingança e redenção são focados, a produtora Volition promete muitas novidades. Um sistema de combate revolucionário, uma maior liberdade de acção, total personalização da nossa personagem e a possibilidade de se utilizar um maior número de veículos, são algumas. No online, destaca-se a possibilidade de se poder jogar em modo cooperativo ou competitivo.

Sistema: X360/PS3
 Editora: THQ





PREVISÃO: 1º TRIMESTRE DE 2008



Golden Axe: Beast Riders

Golden Axe quando saiu em 1989, para a Sega Master System, abriu as portas para uma enorme legião de fãs. Agora, em 2007 foi anunciado o regresso deste RPG de acção. As personagens têm como objectivo recrutar aliados na sua luta contra um inimigo poderoso que pretende aniquilar a civilização dos Riders. Montados em criaturas ferozes ou a pé, estas figuras embarcarão com o jogador numa aventura épica.

Sistema: X360/PS3
Editora: Sega



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Codemasters
Previsão: N.D.

Operation Flashpoint 2 é um simulador de guerra onde o jogador poderá experimentar cerca de 50 armas fielmente representadas. Mesmo as granadas são réplicas exactas do modelo real, assim como as munições. O teatro de guerra é situado numa ilha a norte do Japão, reclamada tanto pela Rússia, como pela China. Motivo: riquezas naturais. O jogador assumirá o seu papel num esquadrão norte-americano de tropas especiais que luta lado a lado com os russos contra os interesses "imperiais" chineses.



Rise Of The Argonauts

Sistema : PC/X360/PS3
Editora: Codemasters
Previsão: N.D.

Rise Of The Argonauts é uma adaptação livre do mito grego de Jasão e o Velo de Ouro. Jasão terá que passar por inúmeras ilhas onde encontrará temidos monstros. Ao contrário de outros role-play, onde começamos com armas fracas e vamos melhorando ao longo do tempo, aqui temos o armamento de um verdadeiro herói. A acompanhar-nos teremos cinco argonautas que adaptam a sua tática de combate consoante a proximidade da nossa personagem. Ou seja, em vez de atirar um inimigo pelos ares, Hércules pode segurá-lo para o matarmos, caso esteja ao nosso lado.



Fable 2

Sistema: Xbox 360
Editora: Microsoft
Previsão: 4º Trimestre 2008

Em Fable 2 o jogador terá que escolher entre ser uma mulher ou um homem antes de fazer qualquer outra coisa. Depois, é tudo uma questão de opção: casar, ter filhos, especializar-se em magia, em armas de corpo a corpo ou de longo alcance. O sistema de combate será simples. Tudo dependerá do modo como carregamos no botão destinado ao ataque. Outra novidade no género será a inexistência da morte. A nossa personagem ficará desfigurada se perder um combate e todos à sua volta reagirão a essas "deformações", algo que influenciará a nossa jogabilidade.



Uma pista encontrada no caixão de Sir Francis Drake coloca o caçador de fortunas Nathan Drake no trilho do lendário tesouro de El Dorado. Mas a expedição torna-se mortífera: preso numa ilha misteriosa e capturado por mercenários, Nathan terá de lutar pela sua vida enquanto desvenda os terríveis segredos da ilha...



TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



PLAYSTATION 3

PEQUENOS GRANDES JOGOS

Os videogames japoneses vivem tempos de mudança. A culpa, dizem, é da Nintendo. Mas os novos valores do game design nipônico também querem deixar a sua marca na Revolução. **JORGE VIEIRA**





Após anos de declínio, o mercado japonês de videogames ressuscitou às mãos das consolas Nintendo. A DS e a Wii colocaram a inovação e a experiência de jogo no centro do palco, relegando para segundo plano a corrida tecnológica das consolas concorrentes. O resto, já se sabe, é história.

Os jogos de luta e corridas automobilísticas sempre foram um dos principais produtos *made in Japan*. O público foi-se cansando da fórmula e o mercado afunilou-se num nicho de jogadores hardcore que, apesar de lucrativo, é demasiado pequeno para uma indústria que ambiciona competir com a música e cinema pelo entretenimento de massas. Os títulos Touch Generations da Nintendo DS (*Brain Training*, *Nintendogs*, *Electroplankton*) supriram esta lacuna e abriram as portas dos videogames a milhares de pessoas sedentas de novas formas de diversão. Tradicionalmente masculina, a audiência dos videogames inclinou-se, de repente, para o sexo oposto não só devido à acessibilidade das novas consolas mas, fundamentalmente, porque os autores de videogames começaram a produzir jogos com um apelo universal.

Em 2007, o Japão vive a febre das consolas portáteis (a DS e a PSP, combinadas, já venderam cerca de 30 milhões de aparelhos em todo o país) e os estúdios têm cartabranca para dar largas à sua imaginação.

Como é óbvio, companhias como a Sega, a Square-Enix ou a Konami mantêm-se fiéis a um trajecto alicerçado em sequelas de franchises populares cujo risco mínimo garantido financia o investimento em novos projectos. Neste campo, o gigantesco parque de consolas DS instalado no Japão promete tornar-se, ao longo do próximo ano, terreno fértil para sequelas e remakes de séries famosas como *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Ninja Gaiden* e *Kingdom Hearts*, entre muitos outros títulos.

Mas a Hype! não pretende debruçar-se sobre aqueles jogos de que toda a gente já ouviu falar vezes sem conta. Também não vale a pena dissecar o percurso de homens como Kojima, Sakaguchi ou Miyamoto, as lendas do *game design* japonês. O que interessa sublinhar é que sopram ventos de mudança a Oriente. E existe uma geração inteira de novos criadores que estão à espreita de uma oportunidade para provar que estão à altura dos seus mestres.

Japão superstars

Entre os estúdios independentes nipónicos, existe uma empresa que se destaca claramente das restantes: a Level-5. Em pouco mais de dez anos, a companhia fundada por Akhiro Hino cresceu de um pequeno grupo de programadores para um *staff* com mais de 150 profissionais, tendo já começado a editar em nome próprio a série de aventuras *Professor Layton* para



O Japão no seu melhor

Para planejar o futuro, convém conhecer o passado como a palma da mão. Foi com esse espírito que a Famitsu (a mais reputada publicação japonesa) pediu aos seus leitores que elegessem os 100 melhores jogos de sempre. Sem surpresa, o topo da lista não inclui nenhum título ocidental: a melhor prestação coube a **GTA: Vice City** que se quedou pelo 76 lugar.

a Nintendo DS. Um cunho artístico muito próprio (sob a batuta de Yasuhiro Akasaka, o braço direito de Hino-san) e um talento inato para criar cenários e personagens que perduram na memória do jogador fazem da Level-5 a mais séria pretendente ao troféu da Square-Enix.

Se a Level-5 quer ser a nova Square-Enix, o líder do estúdio Grasshopper, Gouichi Suda (mais conhecido como Suda 51), sonha tornar-se o novo Hideo Kojima. Suda é uma espécie de alienígena na cena nipónica, um game designer cujas principais influências não se centram na cultura do seu país mas antes na música e cinema do mundo ocidental. *Killer7*, a sua primeira obra editada na Europa e nos Estados Unidos, é um daqueles jogos que ou se ama ou se odeia. O fracasso de vendas no seu país natal custou-lhe o afastamento das grandes editoras mas há quem aposte em Suda 51 como um dos maiores autores capazes de fazer a ponte entre os videojogos e o mundo do cinema. Kojima, autor de *Metal Gear Solid*, já o convidou para um projecto conjunto com arranque previsto para meados de 2008.

Os novos criadores japoneses inspiram-se em diversas correntes artísticas mas ninguém como Keita Takahashi assume de forma tão descarada as influências dos seus videojogos. O autor de *Katamari Damacy* é um apaixonado por áreas como a pintura e arquitectura e tenta transpor alguns desses conceitos para o mundo do entre-

tenimento digital. O resultado, claro, roça a demência. O seu próximo projecto – *Nobi Nobi Boy* – é um exclusivo PS3 e promete deixar os jogadores novamente com a cabeça à roda. A obra brinca com o conceito da elasticidade mas ninguém, excepto provavelmente Takahashi, entende bem qual o rumo que o jogo tomará na sua versão final. Instado a esclarecer a natureza de *Nobi Nobi Boy*, o designer afirma que «as pessoas ainda não compreendem a ideia, nem sequer o meu patrão. Eu penso que o jogo é divertido».

Esta vaga experimentalista estende-se à portátil DS. Entre tradutores linguísticos e guias para museus, a consola da Nintendo tem-se revelado um autêntico canivete suíço sob o disfarce de uma máquina de jogos. Em 2008, a tendência promete acentuar-se com a edição, por exemplo, de um jogo que ensina boas maneiras (*Common Sense Training*), cursos interactivos de maquilhagem e tratamento da pele, simuladores de ioga (*Let's Yoga*) ou até mesmo guias de culinária (*Talking Cooking Navigator*). É o edutainment à conquista dos bolsos dos jogadores.

NA NET

Sites Relacionados:

www.nintendo.co.jp

www.square-enix.com

www.level5.co.jp

www.konami.jp/kojima_pro

www.grasshopper.co.jp

Aqui ficam os 10 jogos favoritos dos japoneses:

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. <i>Final Fantasy 10</i> (2001) | 7. <i>Tactics Ogre</i> (1995) |
| 2. <i>Final Fantasy 7</i> (1997) | 8. <i>Final Fantasy 3</i> (1990) |
| 3. <i>Dragon Quest 3</i> (1988) | 9. <i>Dragon Quest 7</i> (2000) |
| 4. <i>Dragon Quest 8</i> (2004) | 10. <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> (1998) |
| 5. <i>Machi</i> (1998) | |
| 6. <i>Final Fantasy 4</i> (1991) | |

Professor Layton 1 e 2

Sistema: DS

Curious Village e The Pandora's Box são duas aventuras que cruzam o tradicional conto policial com charadas e puzzles lógicos acessíveis a jogadores de todas as idades. Os efeitos visuais têm um charme irresistível.

No More Heroes

Sistema: Wii

Com a cidade de Santa Destroy para explorar a seu bel-prazer, Travis Touchdown terá de eliminar dez personagens para trepar a escada do crime. Um enredo que só podia ter saído da cabeça de Suda 51.

Inazuma Eleven

Sistema: DS

Um jogo de role-play em que calçamos as chuteiras do capitão de uma equipa de futebol de liceu. Frequentar as aulas e recrutar novos atletas são apenas algumas das missões de um jogo produzido pela Level-5.

I Won't Forgive You

Sistema: PSP

Em Tóquio, uma detective persegue vários suspeitos de crimes na esperança de desvendar uma prova que os condene em tribunal. Com a consola na vertical, o jogador utiliza o botão analógico para investigar pistas e esconder-se atrás de objectos.

Duel Love

Sistema: DS

Uma jovem estudante descobre a existência de um clube de luta privado no seu liceu. A rapariga começa a namorar um dos pugilistas, motivando-o nos combates (através do microfone da DS), fazendo-lhe massagens e limpando-lhe o suor do peito nas sessões de sauna. Kinky.

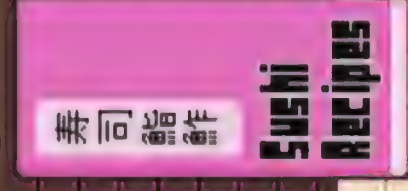
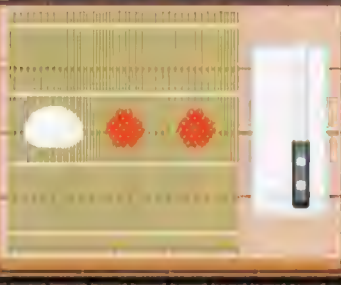
Patapon

Sistema: PSP

Cruzando personagens desenhadas à mão com a mecânica de jogo de Lemmings e dos *rhythm games*, Patapon conta a história de uma tribo que defende a sua terra de uma invasão de gigantescas criaturas.

SABORES EXÓTICOS

A culinária japonesa continua a ser um bicho-de-sete-cabeças para muitos portugueses. Para acabar com os preconceitos, a Hype! preparou um sushi bar com alguns dos jogos nipónicos mais promissores de 2008.





TOSTÕES

O Natal é uma época de paz e fraternidade mas nas lojas de videogames a guerra pelo Natal está mais



O negócio do Natal & MILHÕES

Isso mesmo: do que muitos chamam de férias, o Hugel explica como se chegou a este descabido. **JORGE VIEIRA**

Ser-se pai hoje em dia não é fácil. Tenho um filho com dois anos para quem uma Wii ou uma PSP é uma arma de arremesso tão boa como o carro telecomandado ou a trupe de bonecos do Noddy. Mas há casos bem diferentes do meu. Atente-se, por exemplo, na história do meu amigo André Santos, cujo reguila de nove anos (o pequeno Victor) já conhece de fio a pavio os trunfos e desvantagens de cada consola. O Victor quer uma máquina de jogos pelo Natal e o pai, independentemente das dúvidas da esposa, também não vê com maus olhos a substituição da PlayStation 2 lá de casa. O grande problema é: que consola comprar?

São pessoas como o André que transformam o Natal na época mais rentável para as empresas de videogames. É óbvio que isto não é um fenómeno exclusivo deste mercado: os livros, os brinquedos, os electrodomésticos, tudo entra num "estado de graça" durante este período. Contudo, o crescimento explosivo do negócio dos videogames nesta última década levou as empresas deste sector a adoptar estratégias comerciais semelhantes às suas congéneres da área da música ou *home cinema*. Concentram-se os principais lançamentos no último trimestre do ano porque, diz a estatística (e comprova o incessante tilintar das caixas registadoras), esta é a altura do ano em que os produtos de entretenimento são mais procurados pelos consumidores. Seja para usufruto próprio ou oferecer uma prenda a alguém.

No campo dos videogames, 2007 é um ano particularmente interessante no que concerne a esta guerra de cifrões. Depois da estreia, no ano passado, da Wii e da PlayStation 3, este vai ser o primeiro grande combate de Natal entre as três consolas domésticas de nova geração. No caso português, o cenário é ainda mais apetecível uma vez que a consola da Sony só chegou ao nosso mercado quando a Primavera já estava a bater à nossa porta. Ou seja, resolvidos todos os constrangimentos de stocks e atrasos de lançamento, os consumidores portugueses têm finalmente oportunidade de comparar as ofertas dos fabricantes e escolher de acordo com a sua preferência e disponibilidade de orçamento.

Quanto mais consolas se vendem, maior é o núcleo de potenciais consumidores: LaPalisse não diria melhor. Cientes deste facto, as editoras de videogames jogaram forte na antecipação das compras natalícias. Nunca como em 2007 foram publicados tantos títulos,

para tantas plataformas diferentes e de géneros tão distintos. A estratégia não é inocente. Em declarações à publicação britânica MCV, um dos sócios da Games Investor Consulting, Rick Gibson, afirmou que «as editoras passaram os últimos dois a três anos a planear meticulosamente que títulos lançariam nesta altura e quais as consolas de suporte», conscientes de que este seria o primeiro boom do novo ciclo que a indústria de videogames atravessa. A parada está tão alta que a Sony, por exemplo, investiu um milhão de libras (cerca de um milhão e quatrocentos mil euros) só no Reino Unido para promover uma das suas grandes apostas deste Natal – **Uncharted: Drake's Fortune**.

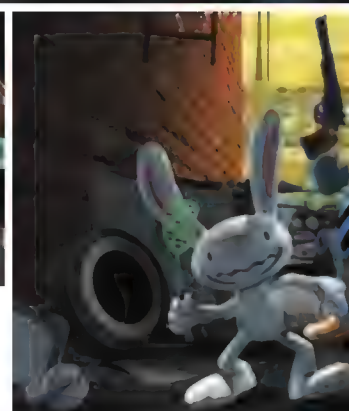
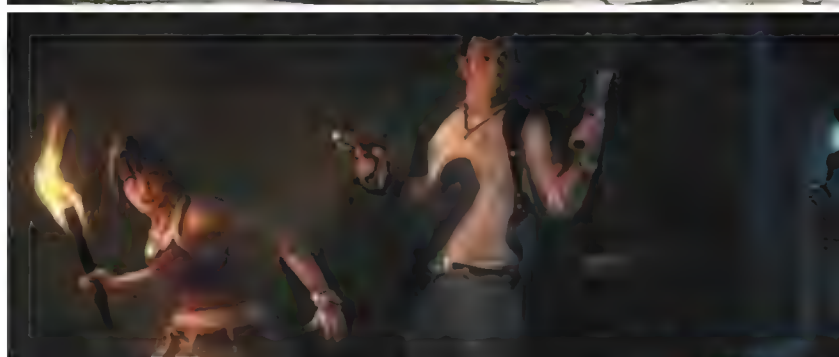
Mas por que razão as editoras insistem em afunilar os seus lançamentos no último trimestre do ano quando sabem, de antemão, que vão ter de dividir as atenções com os jogos rivais e outros produtos de entretenimento?

A culpa é dos consumidores

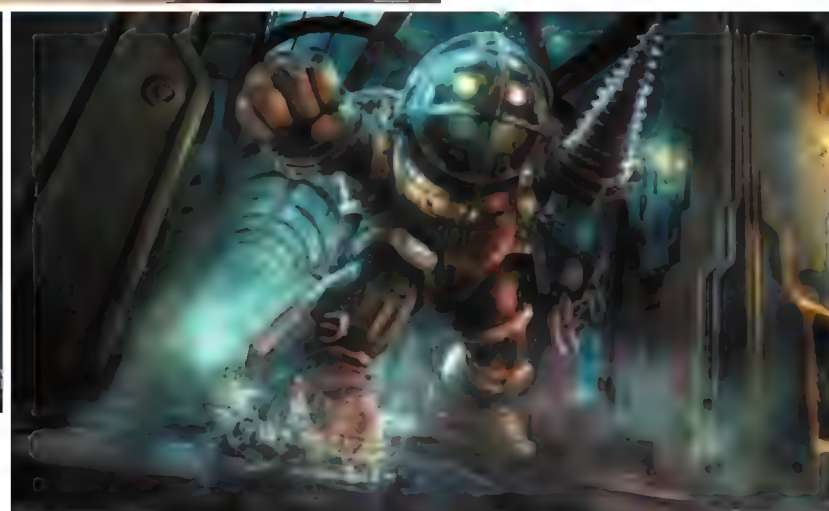
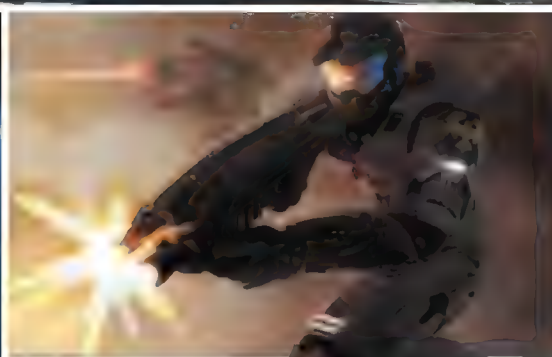
A Hype! interpelou vários executivos e game designers estrangeiros sobre os motivos deste excessivo peso do Natal na contabilidade dos videogames.

O vice-presidente de marketing da Streamline Studios, David Lee, coloca o ónus desta situação nos ombros dos consumidores. Lee foi durante 11 anos gestor de marketing na Electronic Arts, tendo sido um dos responsáveis pelas campanhas de promoção dos primeiros jogos Harry Potter editados no Natal. Em declarações exclusivas à Hype!, David Lee afirma que «é indiscutível que meados de Novembro é a época mais apetecível do ano para qualquer editora. Nos Estados Unidos, por exemplo, esta é a fase das vendas ligadas ao Dia de Acção de Graças e a partir daí os jogos podem vender a bom ritmo até ao Natal. Para quem tem um potencial êxito nas mãos, este é o timing ideal para disponibilizar o jogo ao maior número possível de potenciais consumidores». David Lee não hesita em responsabilizar os consumidores em geral, e os fãs de videogames em particular, pelo excessivo número de títulos publicados no final do ano. «Enquanto os jogadores comparem quantidades maciças de jogos nas semanas que antecedem o Natal, as editoras vão continuar a reservar os seus maiores títulos para esta época», declarou o executivo norte-americano à Hype!.

Wilfrid Vinmer, gestor dos mercados emergentes na Activision, acrescenta outra variável à equação: a exposição nas lojas. «Se editarmos um jogo demasiado cedo, ele pode



«Para jogos que dependem bastante do marketing, por exemplo baseados em filmes ou livros populares, o Natal é a melhor época do ano para vender porque o comprador não é, normalmente, o utilizador final mas alguém que está a comprar um presente»
Bruce Shelley, director da Ensemble Studios e autor de Age Of Empires



ASSASSINOS, NÓS?

Títulos como **Crysis**, **Assassin's Creed** ou **Kane & Lynch** promovem tudo menos o salutar espírito natalício. A Hype! perguntou aos membros da indústria se não achavam estranho assistir à edição destes hinos à violência em plena época de paz e amor. Joseph Olin sublinha que este segmento de jogos para um público mais adulto «representa apenas 15 por cento do mercado norte-americano, o que é mais indicador de um desequilíbrio mediático entre o que os meios de comunicação promovem e os jogos que os consumidores realmente querem jogar». **Guitar Hero 3** e **Super Mario Galaxy** são, na opinião de Joseph Olin, apenas alguns exemplos de que «neste Natal, as famílias dispõem, mais do que nunca, de uma maior oferta em termos de jogos, géneros e plataformas e espero que tirem proveito disso mesmo!». Para Bruce Shelley, «as editoras financiam os produtos com maior potencial de vendas e isso pode não ter nenhuma correlação com a época em que o jogo é lançado». Já Dan Connors prefere sonhar com o dia em que «famílias inteiras passarão a noite de consoada a beber copos e a jogar **Ice Station Santa**», um cenário bastante mais idílico do que «ver uma mãe tresloucada, a berrar aos ouvidos do filho "come chumbo grosso, tanso!"».



O NATAL JÁ CHEGOU À INTERNET

Contando nas suas fileiras com profissionais cuja carreira remonta aos antigos estúdios Lucas Arts, a Telltale tem sido pioneira na exploração da edição digital de jogos episódicos, tendo já rodado uma temporada inteira das novas aventuras da dupla Sam & Max. O novo lote de episódios arranca com **Ice Station Santa**, uma incursão pelo imaginário natalício, tema raramente abordado no mundo dos videojogos. A Hype! esteve à conversa com o presidente da Telltale, Dan Connors, para saber como é que um estúdio independente pode vencer a batalha contra os Golias desta indústria.



Hype!: Por que motivo a Telltale decidiu lançar um jogo no Natal quando o mercado está saturado com todo o tipo de videojogos e sofre a concorrência de outras áreas como a música ou o cinema?

Dan Connors: O produto que a Telltale oferece é único. Não estamos a competir por espaço na prateleira com os outros jogos mainstream. Os novos episódios do Sam & Max vão estar disponíveis no nosso site ao longo dos próximos seis meses, por isso não temos aquela preocupação de "estar nas prateleiras a tempo do Natal". Novembro marcou apenas o arranque da nossa temporada. Mas o facto do nosso jogo de estreia ser um episódio de Natal – e, na minha modesta opinião, é o conto natalício mais divertido de qualquer média desde o "A Christmas Story" – é uma proeza singular no sector dos videojogos.

Pensa que as pessoas estão preparadas para oferecer um episódio Sam & Max como prenda de Natal? Como é que o negócio digital pode contornar a natureza materialista da época natalícia?

Eu sou uma daquelas pessoas que faz as compras à última hora, que corre a uma drogaria às cinco da tarde do dia 24 e compra presentes da tanga para toda a gente: Pedaco de sabão para o irmão; baralho de cartas para a irmã; pacote de esponjas para a mãe e por aí fora. Agora, na era digital, posso navegar online e oferecer ao meu sobrinho um código para aceder a um episódio ou temporada inteira do Sam & Max. E o melhor de tudo é que ele fica maravilhado porque o que ele queria era exactamente receber um jogo de presente. É perfeito.

«Enquanto os jogadores comprarem quantidades maciças de jogos nas semanas que antecedem o Natal, as editoras vão continuar a reservar os seus maiores títulos para esta época»
David Lee, vice-presidente de marketing da Streamline Studios

«Se editarmos um jogo demasiado cedo, ele pode perder a sua posição nas prateleiras para outros títulos mais recentes em plena época natalícia. É por isso que muitas companhias decidem calendarizar cada vez mais jogos para os meses de Outubro e Novembro?» Wilfrid Vinmer, gestor dos mercados emergentes na Activision

perder a sua posição nas prateleiras para outros títulos mais recentes em plena época natalícia. É por isso que muitas companhias decidem calendarizar cada vez mais jogos para os meses de Outubro e Novembro».

Com a última vaga da tsunami a dar à costa, não deixa de ser curioso verificar que blockbusters como **Grand Theft Auto**, **Gran Turismo**, **Metal Gear Solid** ou **Final Fantasy** evitaram o rodopio dos tostões e milhões deste Natal. Para o presidente da Academia das Artes e Ciências Interativas, Joseph Olin (um dos convidados do GAMES 2006 realizado em Portalegre), este é um sinal de que nem todas as editoras se montam nas costas do Pai Natal à procura do lucro fácil. Segundo Olin «o adiamento de **GTA 4** para o próximo ano é um bom exemplo. Simplesmente não estava pronto. E a Take 2 e a Rockstar decidiram, em conjunto, que não editarão o jogo enquanto não estiverem satisfeitos com o produto final».

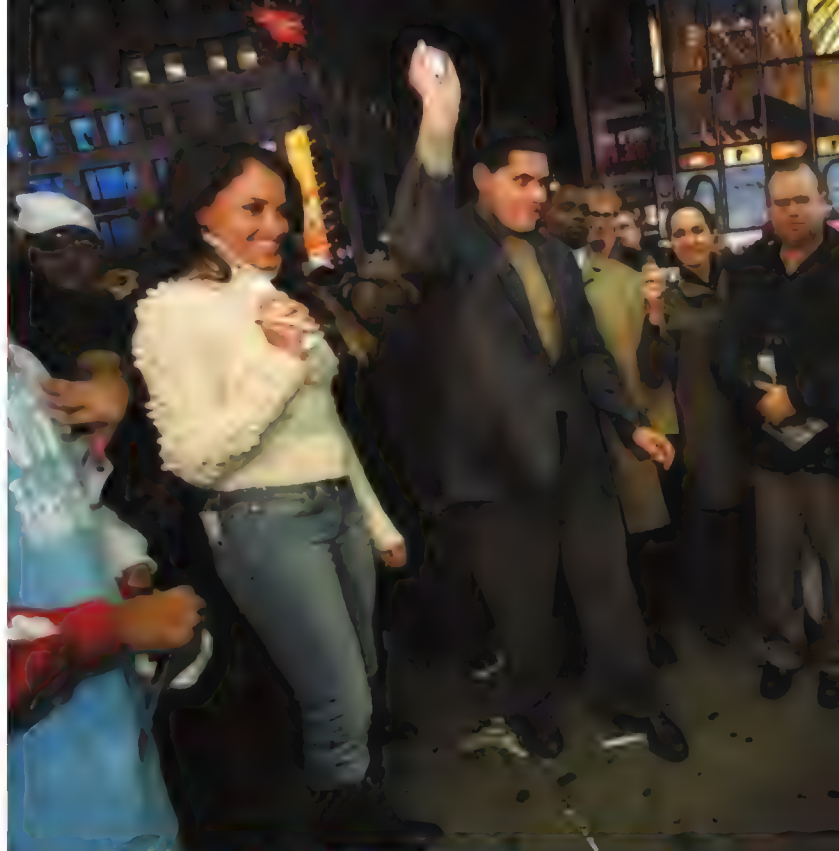
Joseph Olin relembrou ainda à Hype! que existem casos, em 2007, de grandes lançamentos que fugiram ao radar natalício. **Lost Planet**, **BioShock**, o próprio lançamento pós-Verão de **Halo 3**, todos eles provaram que não é preciso esperar pelo Natal para aumentar o saldo da conta bancária. Aliás, será que um jogo como BioShock seria alvo do mesmo burburinho mediático caso tivesse sido lançado no final do ano?

Separar o trigo do joio

Num jogo de futebol, o trio de arbitragem desempenha um papel fundamental para garantir que ambas as equipas possuem as mesmas condições para chegar à vitória. No caso dos videojogos, o papel do árbitro é desempenhado pelos retalhistas. São as lojas que gerem a quantidade de jogos encomendados às editoras, os títulos destacados nas montras e as promoções especiais dedicadas a títulos ou consolas específicos.

O gestor de marketing das lojas GAME, Elio Vargem, confidenciou à Hype! que é difícil contrariar a lógica de concentração de lançamentos no final de cada ano. «Não é fácil para um jogador comprar seis ou sete jogos no mesmo mês. O efeito mediático dos lançamentos também se dilui quando temos 40 ou 50 jogos a serem lançados todas as semanas». Contudo, o executivo ligado à GAME está confiante que o panorama vai melhorar nos próximos anos uma vez que «as editoras conhecem cada vez melhor os mercados onde marcam presença e procuram adaptar e distribuir os seus lançamentos de forma inteligente».

Mas como é que, na prática, um retalhista se prepara para a avalanche de novas edições que antecede o Natal? O director executivo das lojas Replay Zone, Pedro Ferreira, explicou à Hype! como tudo funciona nos derradeiros meses do ano. «Todas as encomendas são



As prendas que eles queriam receber



Kane & Lynch

- Vicodin
- Armas de destruição maciça
- DVD do filme "Anger Management"



Geralt

- Consultas no psicanalista
- Gurosan
- Kit de seringas
- Preservativos ultrafortes.



Link

- Um pijaminha
- Um boné "Lord Of The Rings"
- Pantufas
- Barba



Sam & Max

- Stock infinito de rações para cães e coelhos
- Colecção de clássicos film noir



Polka

- Lenços de papel
- Cocktail de antidepressivos



Master Chief

- Um nome



Super Mario
- Kit de ferramentas
- Pente para o bigode
- Livro de receitas de Jamie Oliver
- CD de Quim Barreiros "O Mestre da Culinária"

planeadas e discutidas entre a nossa equipa de trabalho e, posteriormente, com cada distribuidora com muita antecedência: em Setembro/Outubro começamos logo a ponderar quais os títulos a que vamos dar mais destaque e que acções promocionais queremos desenvolver. As encomendas são depois geridas em função de três critérios importantes e que temos sempre em consideração: críticas feitas ao jogo; qual o tipo de jogo em questão e que procura tem, antecipadamente, nas lojas; e as acções de publicidade que temos planeadas».

Para Bruce Shelley, director dos Ensemble Studios e um dos autores do clássico **Age Of Empires**, os retalhistas desempenham um papel crucial nas vendas de Natal. Segundo Shelley, «nesta época do ano existem muitas compras por impulso, aquisições de presentes e gastos resultantes de prémios anuais e subsídios de Natal. (...) As editoras esperam vender o maior número possível de jogos como prendas de Natal e quem compra pre-

sentes pode ser bastante influenciado por fortes campanhas de marketing. (...) As lojas aproveitam-se deste facto para acções especiais de venda e as editoras aliam a fome à vontade de comer, enchendo as prateleiras com jogos até ao tecto».

O Natal é para todos

Já sabemos que as grandes editoras gostam de apostar forte nos últimos meses do ano porque têm praticamente garantido o

retorno do investimento. Mas o que dizer das pequenas empresas e estúdios independentes que insistem em competir com o "peixe graúdo"?

Numa entrevista publicada pela MCV, o director de marketing da britânica 505 Games, Ian Howe, afirma que «alcançar o êxito assenta nos mesmos factores, independentemente da dimensão da companhia». **Cooking Mama**, um dos jogos publicados pela 505 Games, não é propriamente um blockbuster de Natal mas a verdade é que este título logrou, recentemente, a proeza de ultrapassar jogos como Halo 3 nas tabelas de vendas do Reino Unido. Existirá uma receita mágica para o sucesso? «Em primeiro lugar, é preciso ter-se nas mãos um bom jogo mas uma forte campanha de marketing e um bom controlo do retalho são cruciais». A vice-presidente da SouthPeak, Melanie Mroz, corrobora esta tese, defendendo ainda que «se o produto tiver características distintivas e for bem trabalhado ao nível da distribuição, os consumidores acabarão por se interessar».

Salvo raras excepções, é difícil perceber como é que existem pequenas e médias editoras que insistem em competir, nesta altura do ano, com empresas como a Electronic Arts, Activision, Sony e Ubisoft, só para citar alguns dos reis do marketing de Natal. A verdade é que se fizéssemos uma lista dos First Person Shooters genéricos e jogos de role-play obscuros que chegaram à redacção da Hype! ao longo destas últimas semanas, o mais provável era chegar atrasados ao jantar de consoada com a família, tantos são os jogos para dar entrada no armazém.

Agora coloquem-se na pele do André Santos (ainda se lembram dele, do início do texto?) e imaginem que vão a uma loja neste Natal com a ideia de comprar uma consola e alguns jogos. Imaginem o quão pequenino e insignificante se vai sentir quando der de caras com os vários *packs* e centenas de jogos que competem pelo cartão de crédito dos consumidores. Este negócio de Natal é mesmo tramado, não é?

*«As editoras publicam os jogos quando eles estão prontos e quando acham que o mercado os vai suportar... os jogos RARAMENTE ficam retidos para vender mais unidades na altura do Natal»
Joseph Olin, presidente da Academia das Artes e Ciências Interactivas*

Cabaz de Natal

Prendas para todos os gostos

O Natal deve ser sempre uma quadra de felicidade e de reunião familiar, mas é também uma dor de cabeça. A dor de cabeça de não se saber o que comprar, de evitar cair nos clichés da oferta de um par de peúgas, um pijama ou um perfume. Para ajudar os jogadores mais indecisos (ou para as mães, pais, namoradas e namorados, amigas e amigos decidirem o que lhes oferecer), a HYPE! elaborou uma lista de sugestões natalícias. **N.C.**



POWER-UP: HOW JAPANESE VIDEO GAMES GAVE THE WORLD AN EXTRA LIFE

O jornalista da Wired, Chris Kohler, escreve sobre a incontornável influência planetária dos videojogos nascidos a Oriente. Mais do que falar da história dos videojogos japoneses, tenta-se compreender os motivos do seu sucesso, graças a perfis dos principais criadores e análise das tendências da cultura pop do Japão.

Autor: Chris Kohler

Preço: 13 dólares

Onde: Amazon.com



HIGH SCORE! THE ILLUSTRATED HISTORY OF ELECTRONIC GAMES

Um excelente livro que conta a história dos videojogos. Ricamente ilustrado, repleto de histórias de bastidores. Peca por

praticamente ignorar fenómenos europeus como o Spectrum e o Amiga – um defeito de resto comum a quase todos os livros de proveniência americana.

Autor: Johnny L. Wilson, Rusel De-Maria

Preço: 27 libras

Onde: Amazon.co.uk



THE ZX SPECTRUM BOOK - 1982 TO 199X

Soberbo livro sobre o ZX Spectrum. Está cá a maioria dos jogos da máquina que mudou o mundo (pelo menos a Europa...), ricamente documentado e ilustrado. Imprescindível para os fãs do tijolo preto da Sinclair. Edição limitada a 1000 cópias, dizem os autores.

Autor: Andrew Rollings

Preço: 18 libras

Onde: www.zxgoldenyears.com



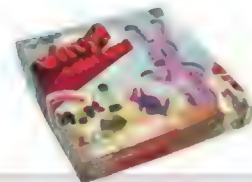
VIDEO GAME ART

Trezentas e tal páginas que querem mostrar a história e o futuro dos videojogos de um ponto de vista artístico. Muita arte conceptual e considerações sobre design.

Autor: Nic Kelman

Preço: 15 libras / 35 euros

Onde: Amazon.co.uk / Fnac



VINYL WILL KILL

Um delicioso livro sobre a produção de bonecos 3D em vinil. Desde o conceito inicial dos artistas até às lojas de colecionadores e aos próprios colecionadores, é todo um mundo de cores e formas que aqui é mostrado. Inclui um poster e cartas colecionáveis. Excelente.

Autor: Idn Pro

Preço: 60 dólares

Onde: Amazon.co.uk / JeremyVille.com



THE CINEMA BOOK

Porque para compreender os videojogos é preciso cada vez mais compreender o cinema, e porque perceber de cinema é muito mais do que dizer «o actor vai bem» ou «gostei da história», um livro como este é uma ótima leitura para o Natal. Pela primeira vez publicado pelo British Film Institute em 1985, é uma referência.

Autor: Pam Cook

Preço: 27 libras / 45 euros

Onde: Amazon.co.uk / Fnac



1001 ALBUMS YOU MUST HEAR BEFORE YOU DIE

Uma viagem que começa nos anos 50 e percorre mais de meio século de música: do rock à Motown, do disco e do punk ao heavy-metal e hip-hop, eis os grandes álbuns de todos os

tempos. Uma lista que, apesar de discutível, terá sempre uma grande parte de verdade.

Autor: Robert Dimery

Preço: 12 libras / 20 euros

Onde: Amazon.co.uk / Livrarias portuguesas



ART OF THE 20th CENTURY

Os videojogos são arte? O debate não tem fim. Mas antes de saltar para conclusões precipitadas, que tal ajudar a definir a noção de Arte dando uma vista de olhos pelas obras immortalizadas pelo século XX – da pintura à fotografia, da escultura às instalações e aos novos media? Depois voltamos a conversar sobre videojogos. Em Portugal esta obra de mais de 800 páginas, editada pela Taschen, está partida em dois volumes.

Autor: Karl Ruhrberg, Manfred Schneckeburger

Preço: 10 libras / 18 euros

Onde: Amazon.co.uk / Fnac



MASS EFFECT: REVELATION

Mass Effect chegou à Xbox 360 para nos arrebatar com a sua epopeia espacial sobre a relação Homem-Máquina e o problema da tolerância entre raças. É um novo universo da Bioware que pode ser aprofundado através da leitura desta novela que conta reve-





lações importantes sobre os Prothean.

Autor: Drew Karpysyn

Preço: 6 libras

Onde: Amazon.co.uk



HALO: THE GRAPHIC NOVEL

O universo Halo como nunca o viram, nesta luxuosa antologia BD de 128 páginas editada pela Marvel. São quatro histórias, com o lendário Moebius a participar numa delas.

Autor: Lee Hammock, Jay Faerber, Tsutomu Nihei, Brett Lewis

Preço: 20 libras

Onde: Amazon.co.uk



BLACK HOLE

Mais uma BD sobre a *teenage angst* e sobre o terror dos subúrbios norte-americanos? Não. É tudo isso e muito mais. Esta obra-prima desenhada mistura adolescentes, pragas transmitidas por contágio sexual, alienação, matança, anos 70, e consegue transformar o grotesco em belo.

Autor: Charles Burns

Preço: 12 libras / 30 euros

Onde: Amazon.co.uk / Livrarias portuguesas



UNDERSTANDING COMICS

A BD é ainda hoje considerada por muita gente como uma coleção de desenhos e personagens unidimensionais. Este livro de Scott McCloud transforma por completo a nossa percepção da Nona Arte e tornou-se uma bíblia que inspirou gente como Will Wright, Alan Moore, Neil Gaiman, entre outros. Recomendada-se ainda, pelo mesmo autor, "Making Comics", uma

visita aos segredos das graphic novels e da Manga.

Autor: Scott McCloud

Preço: 10 libras / 26 euros

Onde: Amazon.co.uk / Livrarias portuguesas



NIGHT OF THE LIVING DEAD

Quase todo o cinema e todos os videogames sobre zombies devem algo a esta obra-prima, não do cinema de terror, mas do cinema *tout court*. Uma magistral alegoria sobre a América do Vietname. Quem não o viu não merece viver por inteiro: é um morto-vivo.

Realizador: George A. Romero

Preço: 4 libras / 20 euros

Onde: Amazon.co.uk / Fnac



TRON - 20th ANNIVERSARY

Os videogames inspiraram Lisberger a fazer este filme que antecipou o futuro do entretenimento interativo quando ele já existia mas não passava de quadrados amorfo no ecrã. Programadores, hackers, humanos sugados por mundos digitais, CGI (um dos primeiros filmes a usá-lo), estava cá tudo, em 1982, muito antes de "The Matrix".

Realizador: Steven Lisberger

Preço: 6 libras / 10 euros

Onde: Amazon.co.uk / Fnac



VIDEODROME

Pornografia, sadomasoquismo, voyeurismo, lavagem cerebral, a natureza da realidade na Era da Imagem e o papel que a televisão e a tecnologia têm em tudo isto: uma obra violenta de visionamento obrigatório numa altura em que os videogames

enquanto meio de massas e enquanto moldadores de personalidades são atacados por todo o lado. Mais tarde, Cronenberg daria a sua visão dos videogames do futuro no também essencial *eXistenZ*.

Realizador: David Cronenberg

Preço: 6 euros / 14 euros

Onde: DVDGo.com / Fnac



THE EVIL DEAD 2

Há qualquer coisa de videogame na forma como Sam Raimi nos transporta nesta viagem alucinante a uma floresta onde o Mal sopra vida sobre a Natureza e sobre os homens e mulheres que a visitam. Serão os planos frenéticos com a câmara na primeira pessoa ou a mistura de horror com estética comics em acção *over the top*? Aproveitem para descobrir de onde vieram todas aquelas deixas de Duke Nukem...

Realizador: Sam Raimi

Preço: 5 libras

Onde: Amazon.co.uk



WARGAMES

A aventura de um geek dos videogames que hackea os servers do Pentágono e avança para o seu jogo favorito, "Global Thermonuclear War". O que ele não sabe é que, inadvertidamente, aciona uma simulação de estratégia militar que coloca nas mãos de um computador a decisão de despoletar uma guerra nuclear. O filme, de 1983, já está algo datado, mas não deixamos de ver com um sorriso nos lábios a forma como naqueles tempos se olhava para as potencialidades mirabolantes da tecnologia e dos videogames.

Realizador: John Badham

Preço: 5 libras / 6 euros

Onde: Amazon.co.uk / DVDGo.com



AKIRA

Uma espécie de *Citizen Kane* do animé, Akira foi o principal responsável por despertar o actual interesse do Ocidente naquele género de animação oriundo do Japão, ao conseguir atingir um nível de sofisticação gráfica que não existia em obras anteriores. Um poderoso filme de acção futurista que explora temas como a alienação, o efeito da tecnologia sobre o Homem e relembra os nipónicos do seu maior trauma: as bombas atómicas em Nagasaki e Hiroshima.

Realizador: Katsuhiro Otomo

Preço: 10 libras / 10 euros

Onde: Amazon.co.uk / Fnac



THE 8BITPEOPLES, "THE 8BITS OF CHRISTMAS"

Não é bem uma prenda: todas as músicas desta compilação estão disponíveis gratuitamente no site da editora 8bitpeoples e até se pode imprimir a capa oficial. Mas é o sonho de natal perfeito do geek consumado de videogames: canções de Natal em modo *chiptune*: isto é, 8 canções compostas em 8 consolas e computadores diferentes. Uma noite de consoada ao som de "Silent Night" na NES? "Let It Snow" saído de uma Game Boy? "Last Christmas", de George Michael, num Commodore 64? Verdaderamente de mente. Uma noite de Natal alternativa

Preço: Gratuito

Onde: www.8bitpeoples.com

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

super mario galaxy	10
call of duty 4	9
crisis	9
legend of zelda: phantom hourglass, the	9
witcher, the	9
mass effect	8
folklore	8
gears of war	8
kane & lynch	8
sam & max: season one	8
skate	8
uncharted: drake's fortune	8
buzz! hollywood quiz	7
company of heroes: opposing forces	7
crash of the titans	7
drawn to life	7
eternal sonata	7
eyetoy: play astro zoo	7
football manager 2008	7
pro evolution soccer 08 (ps2)	7
sam & max: ice station santa	7
dragon ball z: budokai tenkaichi 3	6
pro evolution soccer 08 (pc)	6
tiger woods pga tour 08 (pc/x360/ps3/ps2/psp)	6
valkyrie profile 2	6
my horse & me	5
new zealand story...	5
pro evolution soccer 08 (ps3)	5
socom u.s. navy seals: tactical strike	5
tiger woods pga tour 08 (wii)	5
table tennis	3
lair	2

FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados

Cooking Mama 2 (Wii/DS) 1º Trimestre 2008
 Final Fantasy 12 Revenant Wings (DS) 1º Trimestre 8
 Geometry Wars: Galaxies (Wii/DS) 18 de Janeiro 2008
 Haze (PS3) 1º Trimestre 2008
 No More Heroes (Wii) Fevereiro
 Rainbow Six: Vegas 2 (PC/X360/PS3) Março
 Splinter Cell: Conviction (PC/X360) 2º Trimestre 2008
 Supreme Commander (X360) 1º Trimestre 2008
 Turak (PC) Primavera
 Warhammer Online (PC) 2º Trimestre 2008



LANÇAMENTOS DE DEZEMBRO

PC

757 PROFESSIONAL
Infocapital
A BOSSOLA OUBRADA
(THE GOLDEN COMPASS)
Ecofilmes
CASPER: A FLORESTA
ENCANTADA
Ecofilmes
CASPER: A LOJA DE
BRINQUEDOS MÁGICA
Ecofilmes

CASPER: MISTÉRIO
NO CASTELO
Ecofilmes
CASPER: O DECO
ENCANTADO
Ecofilmes
HOT WHEELS:
BEAT THAT!
Ecofilmes
JURADO II:
HOT IMPORT NIGHTS
Ecofilmes
LEGACY EXECUTIVE JET
Infocapital

MOSQUITO
Infocapital
SOLDIER OF FORTUNE
PAYBACK
Ecofilmes

XBOX 360

GUITAR HERO 3
Ecofilmes
SOLDIER OF FORTUNE
PAYBACK
Ecofilmes

PS3

GUITAR HERO 3
Ecofilmes
MEDAL OF HONOR:
AIRBORNE
Electronic Arts
ORANGE BOX
Electronic Arts
TIMESHIFT
Infocapital
UNCHARTED:
DRAKE'S FORTUNE
Sony CE Portugal

WORLD SERIES
POKER 2008
Ecofilmes

Wii

BARBIE: THE ISLAND
PRINCESS
Ecofilmes
CARROS: A CORRIDA
DE MATE
Ecofilmes
CODE LYOKO
Infocapital



LEITORES: OS JOGOS MAIS ESPERADOS

Posição	Jogo	Votação	Previsão
1	Need For Speed: Pro Street	18%	Já disponível
2	Spore	13%	2º Trimestre 2008
3	Assassin's Creed	11%	Já disponível
4	Guitar Hero 3	11%	Já disponível
5	GTA 4	10%	Primavera
6	Starcraft 2	9%	2008
7	Rock Band	8%	1º Trimestre 2008
8	World Of Warcraft: Wrath Of The ...	7%	2008
9	Unreal Tournament	7%	Já disponível
10	Super Smash Bros. Brawl	6%	2008

Querem participar na eleição dos jogos mais esperados? Envie-nos a lista dos cinco títulos que mantêm debaixo de olho (ordenada de forma hierárquica, do mais importante para o menos importante) para leitoreshype@mygames.pt. O subject do email deve ser "Jogos Mais Esperados". Não esquecer: a lista deve conter apenas jogos que ainda não tenham sido editados em Portugal.

A HYPE! RECOMENDA

PC
MODERNO
Crysis

Técnicamente irrepreensível e com um ambiente envolvente, Crysis propõe acção num arquipélago paradisíaco. Também é uma intensa experiência online.

ALTERNATIVA
Call Of Duty 4

Cinematográfico, intenso, variado e com um inovador modo para múltiplos jogadores online, COD 4 oferece uma guerra virtual soberba.

CLÁSSICO
The Illusion Soul

Jogo ambicioso que cruza a atmosfera de "Blade Runner", com teorias conspirativas e um gigantesco universo 3D. David Bowie é protagonista na trama e na banda sonora.

PLAYSTATION 3
MODERNO
Uncharted: Drake's Fortune

O estúdio Naughty Dog no seu melhor. Um Crash Bandicoot evoluído para um público mais maduro.

ALTERNATIVA
Call Of Duty 4

Cinematográfico, intenso, variado e com um inovador modo para múltiplos jogadores online, COD 4 oferece uma guerra virtual soberba.

CLÁSSICO
Resident Evil: Full Of Moon

Não suscita gritos histéricos nem repêlões de cabelo, em-

bora encerre pontos interessantes que o tornam único. Um bom jogo de acção.

PLAYSTATION 2
MODERNO
Gears Of War 2

O último grande clássico da PS2. Kratos desce do Olimpo para mais uma jornada repleta de combates sangrentos e uma mão-cheia de puzzles e paisagens inesquecíveis.

ALTERNATIVA
Okami

O derradeiro uivo da Clover Studios casa arte e game design com pinceladas de génio. Uma lufada de ar fresco num mundo onde abundam os jogos violentos e sombrios.

CLÁSSICO
Metal Gear Solid 2

Um grande título de espionagem que só peca pelos seus longos interlúdios cinematográficos.

XBOX 360
MODERNO
Mass Effect

Mais uma obra de fusão de linguagem cinematográfica e literária com interactividade da BioWare. A fórmula de KOTOR repete-se, o universo é que já é outro.

ALTERNATIVA
Call Of Duty 4

Cinematográfico, intenso, variado e com um inovador modo para múltiplos jogadores online, COD 4 oferece uma guerra virtual soberba.

CLÁSSICO
The Elder Scrolls 4: Oblivion

Um RPG que privilegia a atmosfera em detrimento de uma complexa teia de relações sociais. A variedade de missões e a beleza das paisagens garantem semanas de diversão a fio.

WII
MODERNO
Super Mario Galaxy

Super Mario Galaxy é retro mas olha para o futuro. É arty mas não é intelectualmente pretensioso. É complexo mas qualquer pessoa o pode jogar.

ALTERNATIVA
Metroid Prime 3

A Retro Studios fecha com chave de ouro a trilogia de Samus Aran. Após várias experiências falhadas, Metroid Prime 3 prova que a Wii pode mesmo revolucionar os First Person Shooters.

CLÁSSICO
Legend Of Zelda: Twilight Princess

Uma aventura de proporções épicas com jogabilidade old school e uma encantadora direcção artística.

PSP
MODERNO
Pursuit Force: Extreme Justice

Uma frenética mistura de tiroteios e sequências de condução ancorada nos blockbusters de acção dos

anos 80 e 90.

ALTERNATIVA
Tomb Raider Anniversary

É tudo o que um remake deve ser: fazer-nos recordar tantas cenas familiares e ao mesmo tempo parecer-nos fresco e novo.

CLÁSSICO
LocoRoco

Uma mistura brilhante de puzzles e plataformas que pisca o olho ao surrealismo sem qualquer tipo de peneiras artísticas. Essencial.

DS
MODERNO
Legend Of Zelda: Phantom Hourglass

Uma envolvente aventura de acção que recorre exclusivamente ao stylus da DS para criar um mundo que é acessível tanto para o jogador hardcore como para a geração Brain Training

ALTERNATIVA
Fire Beat Agents

Um jogo com um sentido de ritmo, de estética e de humor que não deixará ninguém indiferente. Mais um momento DS para mais tarde recordar.

CLÁSSICO
Bros Super Mario Bros

O clássico de plataformas dos anos 80 revisto à luz das inovadoras mecânicas de jogo proporcionadas pela DS. Inclui ainda vários minijogos para se competir contra os amigos.

DISNEY PRINCESS
Ecofilmes

GUITAR HERO 3
Ecofilmes

HOT WHEELS:
BEAT THAT!
Ecofilmes

POKÉMON: BATTLE
REVOLUTION
Concentra

SPYRO THE DRAGON 7:
THE ETERNAL NIGHT
Infocapital

TOMB RAIDER:
ANNIVERSARY
Ecofilmes

ZACK & WIKI: QUEST FOR
BARBARO'S TREASURE
Concentra

PS2

CARTEIRO PAULO
(POSTMAN PAT)
Ecofilmes
GUITAR HERO 3
Ecofilmes

WORLD SERIES
POKER 2008
Ecofilmes

PSP

A BÚSSOLA DOURADA
(THE GOLDEN COMPASS)
Ecofilmes

NBA LIVE 08
Electronic Arts
PIMP MY RIDE
Ecofilmes

PURSUIT FORCE:
EXTREME JUSTICE
Sony CE Portugal

SOCOM: U.S. NAVY SEALS
TACTICAL STRIKE
Sony CE Portugal

SYMPHON FILTER:
LOGAN'S SHADOW
Sony CE Portugal

WIPEDOUT PULSE
Sony CE Portugal

WORLD SERIES
POKER 2008
Ecofilmes

DS

BARBIE: THE ISLAND
PRINCESS
Ecofilmes

HOT WHEELS: BEAT THAT!
Ecofilmes

MYST
Ecofilmes

PRO EVOLUTION SOCCER
2008 Concentra

ULTIMATE MORTAL
KOMBAT
Ecofilmes





Especial Mass
Effect no Dvd

LÁ EM CIMA HÁ ESTRELAS SEM FIM

MASS EFFECT

A BioWare criou os melhores jogos sobre a mais importante space opera de sempre, Star Wars. Em Mass Effect arma-se em deus e reinventa o Universo. A sua maior criação volta a ser... o Homem. **NELSON CALVINHO**

A carreira da BioWare é feita de riscos e ambições calculados. O estúdio sempre foi capaz de desenvolver um estilo próprio de produções e de impor a sua visão criativa, mas quase sempre fê-lo apoiada na segurança que licenças da magnitude de um Dungeons & Dragons (**Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**) e de um Star Wars (**Knights Of The Old Republic**) garantem. Amadurecido um estilo autoral, conquistado o consenso da crítica, a empresa canadiana de Ray Muzyka, Greg Zeschuk e Augustine Yip tem sentido a necessidade de dar os seus primeiros passos para fora do confortável mundo das licenças, em direcção à liberdade criativa total e ao público de massas – como um jovem adulto que finalmente escapa ao refúgio da casa dos pais.

Essa sede de maior autonomia já tinha sido experimentada: em **Jade Empire**, uma aventura num universo medieval fantástico passada em terras do Extremo Oriente. Ali foi também ensaiada a primeira tentativa de criar uma aproximação aos jogos de acção pura, criando um sistema de combate quase totalmente em tempo real. Mais uma vez, a BioWare correu um risco para consumir uma pretensão: levar os seus jogos feitos de narrativas intensas ao público mais abrangente e numeroso que forma o mercado de adeptos de jogos de acção.

Mass Effect, uma space opera num universo totalmente criado pela BioWare, é o passo lógico nesta evolução (assim como o futuro **Dragon Age**) e o corolário das lições aprendidas com a visão criadora de George Lucas e a consistência do mundo dos jogos de role-play (RPG) da marca Dungeons & Dragons. Isto é, caminhar em direcção ao futuro, sem no entanto ser capaz, ou ter a vontade de abandonar o pretérito. Mass Effect é uma nova experiência, e no entanto estranhamente familiar. E essa é, como veremos, a sua maior força e a sua maior fragilidade. Já lá vamos.

Problema de expressão

Falei lá atrás do estilo autoral da BioWare. Ele existe e consiste na procura continuada da solução para um problema que divide o mundo dos videojogos actualmente. Isto é, os jogos devem ser filmes interactivos, ou simplesmente... jogos? Conseguirão eles impor-se como o meio de entretenimento deste século sem o apoio de histórias e personagens que apelem ao imaginário colectivo? Estarão sentenciados a falhar nessa demanda – porque uma personagem virtual nunca conseguirá aquilo que a carne e osso de actores reais, enquadrados numa narrativa fechada, conseguem: a total empatia com a audiência?

Quase todas as experiências de "filmes interactivos" têm falhado por dois motivos. Ou são demasiado *filmes*, apresentando elaboradíssimas narrativas mas falhando na apresentação de um espaço e de regras que sejam divertidos explorar e desafiar; ou são exclusivamente *interactivos*, criando mundos de brincadeira que aprofundam a interactividade do jogador com o mundo de

jogo, mas revelando-se demasiado *utilitários* e incapazes de despertar relações afectivas que só podem existir com a arte de contar histórias e de criar personagens nas quais nos vemos.

No corpo do actor

A BioWare é o estúdio que mais tem conseguido resolver este dilema. Os seus jogos são feitos de universos narrativos coesos, de sonho, repletos de personagens que estimulam a nossa imaginação (daí a utilidade de recorrer a universos *ready-made* como o de Dungeons & Dragons e o de Star Wars) mas nunca esquecem que nada disso vale a pena se o jogo não for divertido de explorar, se não entregarem ao jogador o *controlo*. E os role-plays da BioWare sempre foram intensamente divertidos de jogar. Consultem as sinopses apresentadas pela própria BioWare sobre os seus títulos e verificarão que mencionam sempre as mesmas traves mestras: narrativa cinematográfica mas não linear, em que as decisões do jogador produzem um impacto profundo num mundo imersivo, atestado de personagens apanhadas na teia de acontecimentos *larger-than-life*, relações de amizade, de aliança e de traição e de busca pelo poder que muitas vezes resultam em batalhas. Em suma, toda a tradição dramática desde a tragédia grega a Shakespeare.

Em Mass Effect, a BioWare continua a namorar o ideal de cinema interactivo, com a criação de actores digitais (uma expressão que estará cada vez mais na ordem do dia), isto é, de personagens virtuais que falam e se exprimem corporalmente como gente a sério (graças a novas técnicas que capturam o trabalho de representação de um actor na íntegra) e que interagem não só entre elas, mas também com o jogador.

Ecce Homo

Para isso é preciso que ele se sinta confortável na pele que vai vestir, a do Comandante Shepard. E, para isso, tanto pode aceitar a figura pré-definida pela BioWare ou criar a sua própria visão do herói – que pode ser uma heroína. O editor presente em Mass Effect permite controlar todos os aspectos da sua fisionomia: a estrutura óssea, a cor dos olhos, do cabelo, a qualidade da pele, a barba, o penteado, os lábios... É um verdadeiro simulador de ADN. É um processo de escultura que dá trabalho, mas vivamente recomendável. A construção de um rosto que escapa à cara pré-fabricada que enche

NA NET

Sites Relacionados:

<http://masseffect.bioware.com>

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/930279.html

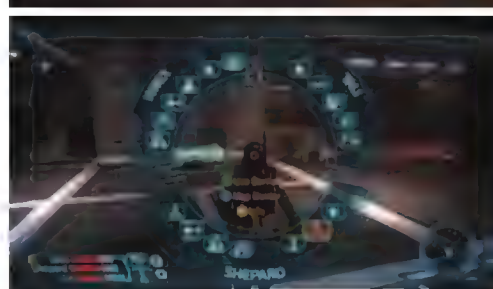
cartazes, spots televisivos, screenshots e páginas de publicidade a Mass Effect proporciona ao jogador uma grande sensação de criação de identidade e de liberdade. E vale a pena ver como, apesar das possibilidades quase ilimitadas, o jogo consegue encaixar este rosto em todas as sequências da aventura, como se fosse a original.

Só o nome próprio da personagem é editável. O apelido, Shepard, mantém-se o mesmo, para permitir a vocalização de diálogos em que as restantes personagens se dirigem ao jogador pelo nome. Também por uma questão de economia de linhas de diálogo gravadas, Shepard só terá duas vozes: uma do sexo masculino, outra do feminino.

Os diálogos são uma parte onde a BioWare também mexeu, mas não tanto como tinha anunciado. Normalmente o jogador tem perante si uma lista de diversas respostas pormenorizadamente descritas, cada uma manifestando um diferente estado de alma: mais cooperativo, neutro ou hostil. Lê e escolhe aquela que acredita ter mais a ver com a personalidade do seu herói, mantendo uma conversa mais ou menos rígida com as outras personagens. Em Mass Effect, as respostas do jogador são apresentadas numa radial onde as respostas não são mostradas na sua totalidade mas através de palavras e expressões chave. Ao contrário do que acontece noutros RPGs, o jogador pode interromper uma frase do interlocutor a qualquer momento, mas isso não lhe provoca qualquer reacção diferente, eliminando a promessa de naturalidade na conversa. Ganha-se alguma fluidez, verdade.

Geocentrismo

E quem é este Comandante Shepard? Mass Effect tem lugar no ano 2183, pouco tempo depois de a Humanidade ter descoberto a tecnologia que lhe permitiu viajar a uma velocidade superior à da luz. Essa tecnologia é conhecida por Mass Effect e consiste na manipulação da matéria escura – 90 por cento do universo é composto por matéria



As contas que o jogo fez





Quase todas as experiências de "filmes interactivos" têm falhado por dois motivos. Ou são demasiado filmes; ou são demasiado interactivos. A BioWare é o estúdio que mais tem conseguido resolver este dilema



escura, sobre a qual pouco se sabe excepto que não emite radiação em qualquer parte do espectro electromagnético. A descoberta leva a Humanidade de encontro à restante comunidade galáctica da Via Láctea, de que fazem parte espécies extraterrestres como os Asari, os Turian, os Salaris, os Volus ou os Hanar. Esta federação de espécies, regida pelo Concelho Galáctico (Council), assemelha-se a uma União Europeia à qual os Humanos aderiram recentemente. A Humanidade é encarada pelos restantes membros como uma ameaça à estabilidade adquirida, em grande parte graças à atitude *bully* dos terrestres, que não olham a meios para atingir os fins – uma condição à qual não é estranho o facto de serem a espécie com menor esperança de vida. Essa aparente estabilidade vai ser abalada por outros motivos. No início do jogo descobre-se que uma antiga lenda conta que a cada 50 mil anos um portal permite a invasão de uma raça de Máquinas que tem como propósito destruir ou

escravizar toda a vida orgânica no Espaço. E esse portal está prestes a abrir-se. O jogador é um soldado experiente, o principal candidato a tornar-se o primeiro humano a juntar-se aos Spectres, o braço de elite do Concelho Galáctico. São uma espécie de equivalente musculado dos Cavaleiros Jedi com salvo-conduto para recorrer a todos os meios necessários ao cumprimento das missões que lhe são atribuídas. A nomeação de um Humano para os Spectres é uma decisão política à qual outras espécies resistem. O resto é definido pelo jogador. Há várias classes por onde escolher: Soldier, Engineer, Adept, Infiltrator, Vanguard e Sentinel, cada uma delas misturando em diferentes graus o domínio de três áreas: Combat, Tech (habilidades como descriptação de sistemas de segurança, manipulação e hacking de máquinas) e Biotic (a capacidade de controlar o mundo físico através da manipulação do mass effect – o equivalente da Força em Star Wars).

Além disso, é dado a escolher o passado biográfico e psicológico de Shepard: nasceu na Terra, numa colónia ou em plena viagem espacial? É um sobrevivente a condições extremas, um herói de guerra capaz de se sacrificar pelos camaradas, ou um militar implacável? Qualquer combinação destes factores vai afectar profundamente a forma como as outras personagens lidam com o jogador e definir as opções que lhe são dadas no jogo. Certo é que Mass Effect coloca a Humanidade na posição de patinho feio, vítima do intenso racismo e xenofobia que afecta uma comunidade de iguais. A intolerância entre espécies, assim como a oposição entre a Vida Orgânica e as Máquinas, são o *leitmotiv* de toda a epopeia. Alguma da melhor ficção científica é a que olha prospectivamente para o futuro sem perder o toque com a realidade dos temas actuais. E o jogo da BioWare é pródigo nisso: a ética científica associada à manipulação genética, implantes e armas biológicas; o problema das multinacionais que agem à margem dos Estados; o abuso dos próprios Estados; ou o ecoterrorismo juntam-se aos já referidos problemas do racismo num compêndio de chagas sociais aqui tratadas. E são elas que regulam quase todas as relações entre personagens, as suas motivações e os eventos que daí surgem.

O resto é puro BioWare. E será esse o seu principal problema: Mass Effect é afinal de contas o Star Wars: Knights Of The Old Republic 3... sem Star Wars pelo meio. Os Spectres são Jedi, os poderes Biotics são uma variante científica da Força, e muitas raças e personagens são arquétipos já vistos em Star Wars.

Descobrimientos

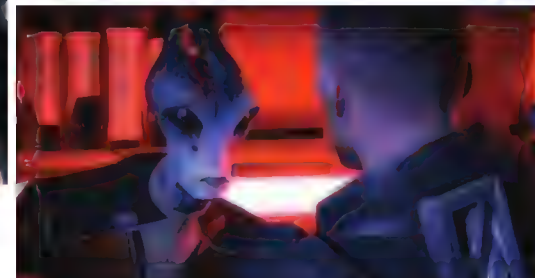
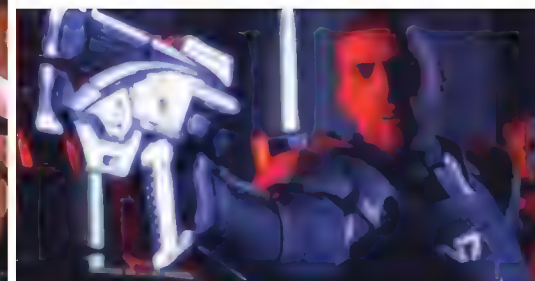
Shepard tem missões bem definidas, mas nada o impede de tomar a iniciativa de aceitar outras tarefas e de sondar outros planetas. Existe um bom punhado de sistemas solares espalhados ao longo da galáxia, contendo planetas que podem nalguns casos ser sondados em busca de minério ou de informação e outros que podem ser explorados, quer por questões narrativas importantes, quer

para cumprir missões secundárias de cumprimento facultativo, por qualquer ordem que o jogador entenda. A maior parte dos planetas "secundários" implica a sua exploração via Mako, um veículo todo o terreno semelhante ao Warthog de Halo. São trechos de jogo extremamente divertidos devido à condução embriagada do Mako, capaz de galgar qualquer cume extraterrestre sem nunca cair de rodas para o ar. Os combates a bordo do Mako estão longe de ser o melhor que o jogo tem para dar, mas são uma fuga à rotina. É uma boa altura para destacar a variedade de cenários: cidades no espaço, portos e bases em colónias, planetas desérticos, vulcânicos, polares, aquáticos, ruínas de civilizações antigas... estão cá representados quase todos os Elementos, assim como todos os estilos arquitectónicos que costumamos encontrar em filmes e séries televisivas de ficção científica ou até em obras de pura série B. Aliás, a estética e mesmo vários conteúdos de Mass Effect são bastante devedores de obras de culto como "2001: A Space Odyssey" e "Star Trek" ou "Buck Rogers", mas também de filmes de ficção científica e de terror dos anos 60 e 70, sendo possível detectar influências que vão de "Invasion Of The Body Snatchers" a "Night Of The Living Dead" (uma das raças é uma autêntica homenagem ao *pod people* e aos zombies de Romero), "Blade Runner" ou "Alien" e quicá de Roger Corman.

A BioWare sempre teve qualquer coisa de espírito série B na forma como tira o máximo proveito do pouco que apresenta em certas áreas. Veja-se a forma como constrói os vários cenários do jogo: quase todos ocupam apenas uma parcela dos mapas de outros jogos, mas usando vários "andares", ou planos verticais (escadas que sobem e descem) e um emaranhado de túneis e corredores consegue criar a ilusão de dimensão e espaço. Quanto aos gráficos, são belíssimos: praias de areia fina e mar onde as estrelas e relâmpagos se reflectem, catacumbas onde a luz passa pelas frechas entre os blocos de pedra e mãos-cheias de areia se vão precipitando no chão, paredes de gelo húmido, cidades que parecem quadros de hiper-realismo... A BioWare é perita em construir *sets* compartimentados, em usar texturas e em *mise en scène* interactiva.

Formulários em tempo real

Onde a BioWare realmente arriscou foi na criação do propalado sistema de combate (não se esqueçam que os canadianos foram os autores do frenético MDK 2), criado para dar ao jogo a dinâmica de acção em tempo real que adeptos de um *Gears Of War* necessitam. Gears Of War é um nome largado no texto não por acaso. A aposta numa perspectiva de câmara na terceira pessoa que muitas vezes passa para a segunda (sobre o ombro do protagonista) e a progressão baseada na procura de pontos de cobertura no cenário (esquinas, caixotes, postes, tudo serve como escudo contra os ataques dos inimigos, especialmente quando se apresentam em números superiores) fazem de facto lembrar o jogo da Epic – ou



Mass Effect coloca a Humanidade na posição de patinho feio, vítima do intenso racismo e xenofobia. A intolerância entre espécies, e a oposição entre a Vida e as Máquinas, são o seu leitmotiv.

Brute Force, um dos primeiros jogos de acção táctica na primeira Xbox.

Mass Effect privilegia o poder de fogo à distância, contra o corpo-a-corpo de sabre de luz em punho de Knights Of The Old Republic (KOTOR). Em nome da intuitividade, e ao contrário do que acontecia em KOTOR, o jogador só controla os movimentos de uma personagem, retirando algum do controlo táctico necessário para executar tarefas como flanqueamento – essas ficam agora a cargo da inteligência artificial do jogo, que não consegue evitar alguns erros tácticos potencialmente fatais, como deixar uma personagem presa num obstáculo ou lançando-a para a frente de rockets. Ainda assim, repousa nas mãos do jogador o controlo de todas as armas e poderes usado por cada uma das três personagens que pode controlar de cada vez. E é aqui que a coisa começa a virar para o torto. Não pode haver combate intuitivo possível quando uma grande parte do jogo é gasta a fazer a microgestão de inventários. Para usar os poderes das personagens é necessário interromper a acção a todo o instante para aceder ao menu de poderes (tempo

real? Num First Person Shooter não se pára a acção para escolher uma metralhadora). E a permanente evolução dos poderes e chegada de armas, armaduras, *upgrades* obriga muitas vezes a aceder ao inventário para fazer as necessárias actualizações... ou simplesmente a borriar-nos para as novidades. A frustração é ainda maior pela má construção da interface: a navegação é confusa (num dos menus controla-se uma lista à direita com o joystick esquerdo do *gamepad* e uma lista à esquerda com o joystick direito, no ecrã de upgrades não existe um botão para voltar atrás) e a informação aparece mal distribuída. Tudo isto num jogo em que a diversidade de poderes e equipamento é muito menos diversificada e interessante que em KOTOR.

O lado bonzinho da Força

Resta-nos a narrativa. É verdade que não conseguimos parar de jogar enquanto não chegámos ao fim da aventura. É verdade que quem não jogou a nenhum dos KOTOR provavelmente ficará deslumbrado com o poder sobre a vida e a morte e os destinos de uma galáxia inteira que lhe é depositado



MASS EFFECT

MAIS UM GRANDE JOGO QUE FUNDE A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E LITERARIA COM INTERACTIVIDADE BRILHANTE, MAS PODIA ARRISCAR MAIS UM BOCADINHO.

SISTEMA: XBOX 360 AUTOR: BIOWARE EDITORA: MICROSOFT DISTRIBUIDORA: MICROSOFT PORTUGAL

8/10

nas mãos. É até verdade que Mass Effect tem um fio narrativo mais sólido (o final de KOTOR 2 gerou intermináveis discussões em fóruns de Internet). Mas é essa expectativa despertada por obra-prima sobre obra-prima da BioWare que nos faz sentir algum desapontamento no final de contas. Há um problema de gestão do ritmo do contar da história. Da primeira meia-hora a uma hora de aventura, o jogador é bombardeado com informação e nomes de um universo que não conhece – Protheans, First Contact War, Spectres, Volus, Turians, toda a hierarquia galáctica, e eles não páram de debitar nomes – à qual se soma a exigência de um conhecimento mínimo de termos astronómicos – massa negra, supernovas, estrelas de neutrões, noções de Espaço-Tempo e por aí fora – e tudo isto em Inglês. Um início de rompanete faz sentido num universo familiar. Aqui pedia-se integração mais gradual no contexto do universo do jogo.

Mass Effect é a típica história de uma caça ao homem contra a contagem decrescente do relógio (não avançamos mais para não estragar as surpresas, algo que a própria BioWare apelou aos jornalistas em comunicado). Mas então não se compreende que o vilão pouco apareça na maior parte do jogo. Isso e o permanente levantar de questões que só muito tarde obtêm respostas. É uma gestão do suspense à má fila – e o pior é ser tudo

tão previsível. O resultado é uma sucessão de eventos em regime *flat*, com poucos picos de emoção.

É verdade que há um esforço para criar personagens com um passado e motivações ambíguas – mas, por outro lado, os companheiros de Shepard são tratados quase sempre como meros camaradas de armas, enquanto em KOTOR assumiam maior peso no desenrolar das situações. Havendo a possibilidade do jogador poder assumir opções morais mais virtuosas ou mais questionáveis, nenhuma delas leva-o a defender posições drásticas. Tudo é muito politicamente correcto.

A ideia é mais a de estarmos a assistir a uma aventura em formato televisivo com excelentes valores de produção, do que a um filme que vá marcar o futuro. Talvez tal se deva ao facto de que Mass Effect está projectado para ser uma trilogia, com conteúdos episodicamente disponíveis entre sequelas, via download. Mas por isso mesmo é que vamos guardar um potencial 9 ou 10 para os próximos episódios da saga – talvez aí a BioWare, agora nas mãos da Electronic Arts, ceda à tentação do lado negro da Força e arrisque. Arrisque de facto. Para já, tem aqui matéria-prima de sobra para explorar que, sem fazer esquecer a obra de George Lucas, estamos ansiosos por reencontrar no futuro. Até lá.



Anatomia de um herói

Olhos

A teoria "Uncanny Valley" fala-nos de como quanto mais um rosto artificial se tenta aproximar do real, mais o olhar pousa no que é artificial, nas imperfeições do que não é humano. Isso é particularmente verdade nos videogames, mas em Mass Effect os olhos das principais personagens têm calor, têm brilho e têm emoção. Não se limitando a fixar um ponto fixo no horizonte, desviam o olhar quando se envergonham, dão a impressão de se humedecer quando se emocionam, franzem o sobrolho em sinal de irritação, e procuram quase sempre o interlocutor.

Ouvidos

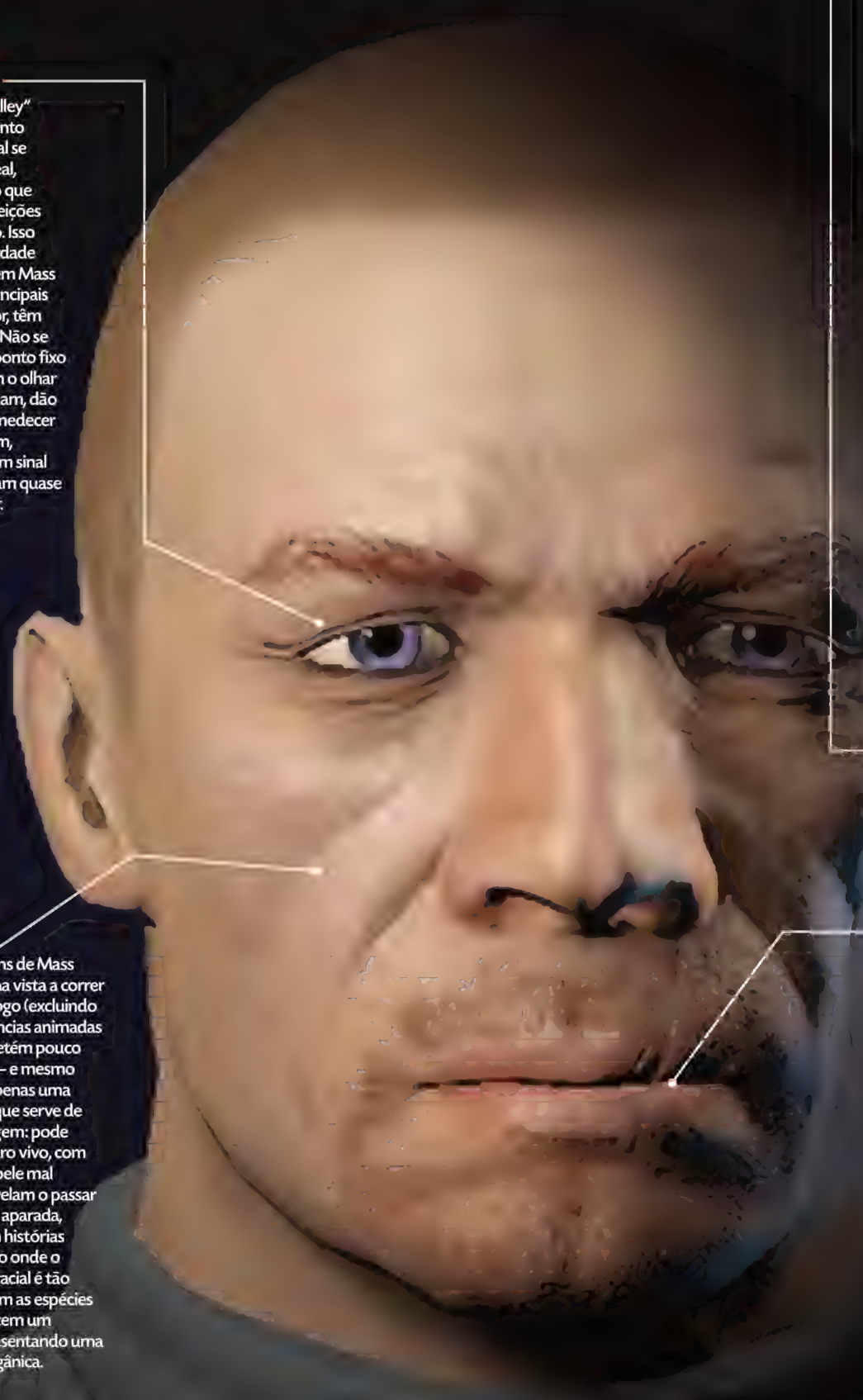
O universo de Mass Effect é um de dualidade, de luz e de sombras. A banda sonora do jogo reflecte isso mesmo e amplifica o dramatismo da narrativa, sublinhando a beleza dos seus espaços. Apesar de alguns andamentos mais optimistas em jeito de aventura de Hollywood, os melhores trechos são aqueles onde sentimos uma sensação de ameaça e a desolação do Espaço, graças a orquestrações que tanto usam texturas bizarras e selvagens de instrumentos de sopro, de cordas e de metais como apelam à artificialidade da composição electrónica. As influências de bandas sonoras de filmes de ficção científica e de terror dos anos 70 e 80 - como "Alien", "Terminator", "Blade Runner", "Dune" ou as composições de John Carpenter - são assumidas pelos autores, que procuraram, e conseguiram, «uma síntese de originalidade e familiaridade».

Pele

A pele das personagens de Mass Effect é a mais humana vista a correr em tempo real num jogo (excluindo as imagens em sequências animadas nas quais o jogador detém pouco ou nenhum controlo - e mesmo assim...). Aqui não é apenas uma membrana de píxeis que serve de casca a uma personagem: pode também ser um quadro vivo, com porosidades de uma pele mal tratada, rugas que revelam o passar dos anos, a barba mal aparada, cicatrizes que contam histórias de violência. Num jogo onde o tema da intolerância racial é tão determinante, também as espécies extraterrestres merecem um tratamento raro, apresentando uma pele incrivelmente orgânica.

Lábios

Lábios há-os de todas as espécies e feitos em Mass Effect. São eles quem emitem as diferentes entoações e pronúncias oriundas de toda a galáxia, graças a um admirável trabalho de dobragem de vozes por parte de actores, alguns bem conhecidos do cinema e televisão (casos de Keith David na farda do capitão David Anderson, Lance Henriksen a fazer a vez do almirante Hackett ou Seth Green a dar voz ao sarcástico Joker). O domínio da respiração, das pausas no diálogo e o reforço da tónica certa em cada palavra são as ferramentas usadas para dar vida às personagens e colher empatia junto do jogador.



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

ZELDA COM STYLUS

Trailers no DVD

Para quem diz que a Nintendo não faz outra coisa senão apostar nas mesmas três ou quatro franchises: foram precisos três anos para a DS ver o primeiro jogo da série Zelda. Valeu a pena. **NELSON CALVINHO**

Há um bom motivo para a melhor consola portátil da história ter levado três anos a receber um dos mais determinantes legados da Nintendo. Não foi apenas o desejo, expresso pelos responsáveis da pioneira nipônica pouco tempo antes do lançamento da consola, de demonstrar que o sucesso da DS não dependia das personagens que acompanharam a Nintendo desde sempre. Foi sobretudo a ambição de criar um capítulo da saga Zelda integralmente moldado à imagem das características mais peculiares da nova portátil.

O jogo retoma o fio narrativo de *The Legend Of Zelda: Wind Waker* (lançado em 2003 na defunta GameCube). Num mundo de Hyrule submerso nas águas depositadas por um dilúvio, o herói Link e a sua parceira Tetra

NA NET

Sites Relacionados:

www.zelda.com/phantomhourglass

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/portable/ds/data/932377.html

(alter-ego de uma princesa Zelda que ainda não sabe que o é) partem em busca de um Barco Fantasma que, contam as lendas, carrega um tesouro prodigioso. O que Tetra acaba por descobrir é que quem persegue o Barco Fantasma acaba por se tornar a sua presa e desaparecer. Para onde? É isso que Link vai ter de descobrir com a ajuda de mais uma colorida e divertida paleta de personagens.

Phantom Hourglass é um jogo inteiramente pensado em função da DS. E com isso não só se distingue de tudo o que a série apresentou no passado como introduz o sistema de controlo que servirá de referência a todos os jogos de acção e aventura do futuro.

Também *Twilight Princess* foi pensado para explorar as capacidades da Wii. Mas de certa

forma *Phantom Hourglass* é o anti-*Twilight Princess*. Onde o jogo da consola doméstica da Nintendo era épico e orgulhoso, a aventura portátil é desapegada e terra a terra.

Se um apostava em criar um mundo de fantasia realista na medida do possível, o seu correspondente na DS retoma o estilo visual *naïf* e cartoonesco, moldado em cel-shading como recortes de papel colorido.

E, acima de tudo, o controlo de *Twilight Princess*, cativo dos emaranhados comandos da Wii, não tem nada a ver com a abordagem de *Phantom Hourglass* em que tudo depende do uso do stylus. É tão acessível que quase dispensa qualquer curva de aprendizagem. Exemplar para os milhões que acompanharam as jornadas de Link desde que pela primeira vez se vestiu de verde (em 1986, na NES), e ideal para toda uma geração de novos jogadores cultivada pela Nintendo e pela simplicidade de obras como *Brain Training*.

Elementar, meu caro Link

Simples como possa parecer, a interface permite toda uma diversidade de acções que tornam cada puzzle de cada masmorra um deleite para os sentidos e para a imaginação. Movimentar Link consiste muito simplesmente em tocar no local para onde queremos que o pequeno herói se dirija. Pegar, abrir, arremessar objectos? Basta tocar-lhes com o estilete.

Navegar no arquipélago desta Hyrule inundada é simples. Consiste no simples traçar de uma rota entre destinos na carta marítima, cujas peças se vão coleccionando. O jogo então salta para uma perspectiva 3D que autoriza o jogador a transpor obstáculos; alterar o percurso para abalroar uma outra embarcação ou encontrar algum navio mercante onde pode comprar peças para equipar o barco; e simplesmente apreciar os cenários de um dos mais belos jogos lançados na DS. O sistema de combate ganha uma nova dinâmica. Os gestos de esgrima resultam da sua imitação via stylus. Para uma estocada basta tocar num inimigo. Uma espadeirada implica



As contas
que o jogo fez



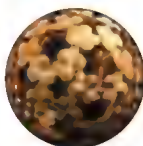
Zelda: Wind Waker

+



Stylus

-



Dificuldade

=



Phantom Hourglass



THE LEGEND OF ZEIDA: PHANTOM HOURGLASS

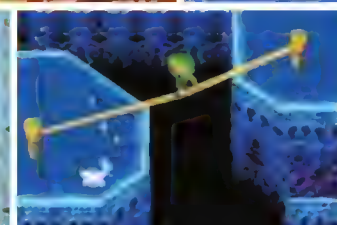
UMA ENVOLVENTE AVENTURA DE ACÇÃO QUE RECORRE EXCLUSIVAMENTE AO STYLUS DA DS PARA CRIAR UM MUNDO QUE É ACESSÍVEL PARA O JOGADOR HARDCORE COMO PARA A GERAÇÃO BRAIN TRAINING.

SISTEMA: DS AUTOR: NINTENDO EAD EDITORA: NINTENDO DISTRIBUIDORA: CONCENTRA



desenhar linhas laterais no ecrã. E Link pode ainda rodar sobre si mesmo, espada na mão, bastando para isso desenhar círculos em seu redor. É uma extensão natural da forma de pensar do jogador.

A utilização de um bumerangue acrescenta espessura à acção. Mais uma vez, para controlar a trajectória basta desenhar uma linha no ecrã, que pode ser uma linha recta como um percurso completamente errático, e tem-se a garantia de que o bumerangue atingirá o alvo (desde que não esbarre num obstáculo) e retorna às mãos do dono. Alvejar inimigos, activar botões, recuperar objectos em locais inacessíveis: há um vasto leque de acções e puzzles construídos em torno desta mecânica. E ainda existem o arco e flecha, bombas... O mapa: algo tradicionalmente considerado como elemento figurante no palco dos jogos de exploração, é aqui peça chave para a progressão na aventura. Com o stylus é possível escrevinhar todo o tipo de notas, desde combinações de botões que é preciso pressionar à localização de objectos valiosos ou de percursos. E, de repente, o mapa torna-se de facto um companheiro imprescindível para o caçador de tesouros.



REBUÇADO ONLINE

As funcionalidades online da DS (com um ou dois cartuchos, ou via Wi-Fi) abrem uma nova rota para Phantom Hourglass, em direcção às batalhas online. Trata-se de um jogo do gato e do rato, com um jogador a fazer o papel de Link na procura de artefactos espalhados pelo mapa; e o outro a delinear os percursos de patrulha dos guardiões da masmorra na tentativa de caçar o intruso. Simples, mas divertido.

A utilização das funcionalidades exóticas da DS não se fica por aqui. Soprando para o microfone apagam-se chamas, gritando chama-se a atenção de uma personagem. Como muitas das grandes ideias do passado, o mais espantoso é pensar porque não se terá lembrado alguém de criar um sistema como este, que cruza inteligentemente os ensinamentos das velhas aventuras *point and click* e o dos jogos de estratégia em tempo real. Daqui em diante será impossível não considerar Phantom Hourglass como a referência pela qual todos os outros se terão de medir.

O tempo certo

Phantom Hourglass não é só uma colecção de truques interactivos geniais. É também uma história bem contada – sem recorrer a intermináveis diálogos e quantidades de tex-

to que nada acrescentam, com uma galeria de personagens com as quais se simpatiza, evoluindo com o ritmo certo, sabendo gerir as expectativas de forma a motivar o jogador a avançar para algo aparentemente tão pouco interessante como a exploração de masmorra atrás de masmorra.

Mas não são simples masmorras: são bonecas russas cujos segredos se vão desmontando à medida que se abrem novos níveis.

O calabouço inicial, o Templo do Rei dos Oceanos, contém um miasma assassino que suga a vida a quem nela entra. Para lhe escapar é necessário atingir as *safe zones*, uma espécie de "couto" do jogo da apanhada que permite fugir tanto às nuvens tóxicas como aos monstros que patrulham as catacumbas. E aos quais é preciso saber fugir quando a força das armas nada resolve, num furtivo jogo do gato e do rato. Em alternativa, Link terá acesso à ampulheta que dá nome ao jogo. O seu poder especial é proteger o seu possuidor dos perigos da masmorra, mas a protecção tem uma duração limitada que só se prolonga com a destruição de mais inimigos.

Só é pena que, apanhado nas garras da morte, o jogador seja obrigado a voltar ao início de uma masmorra e a repetir tudo de novo, mesmo quando por vezes já ia no terceiro ou quarto piso subterrâneo... Uma artimanha para injectar na aventura a dificuldade que de facto não está lá: ninguém se poderá queixar de pagar por um jogo que não consegue jogar até ao fim porque fica encravado num qualquer recanto. Mas, separando-o do redondo 10 na classificação final, este porém é um aspecto que não deverá entrepor-se entre um jogador e esta obra-prima compacta.

CRYSIS OS GRÁFICOS CONTAM

A produtora de Far Cry regressa ao mercado com um título de acção tecnicamente imponente. Mas será que estas ilhas solarengas oferecem algo mais do que formas bonitas e efeitos especiais topo de gama? **FREDERICO TEIXEIRA**



Trailers
no DVD



Não há dúvida de que Crysis é uma proeza técnica. As suas paisagens tropicais são um regalo e o som dos animais que habitam as densas florestas envolve-nos. Os raios de luz atravessam os pequenos buracos das copas das árvores (mérito do português Tiago Sousa – ver caixa com a respectiva entrevista), a vegetação dança com o vento e os arbustos cedem à nossa passagem. Mas há algo que confere personalidade a estas gigantescas ilhas. Quanto mais tempo lá passamos, mais somos levados pelos seus encantos, encarnando lentamente o papel de um predador que actua no seu habitat natural.

Dizem-nos que somos um marine do futuro equipado com um fato especial que confere poderes extraordinários. Mas a verdade é que ficamos isolados do nosso planeta e, lentamente, misturamo-nos com a selva, exploramos o terreno e descobrimos todo o nosso potencial. Por breves instantes conseguimos ter a força de Hulk, a rapidez de Flash, a resistência do Super-Homem ou a furtividade do Homem Invisível. É difícil habituarmo-nos a usar estes poderes intuitivamente, mas assim que o fazemos estamos aptos a enfrentar o exército norte-coreano e levar a cabo a missão que nos foi incumbida: descobrir o que aconteceu à equipa de cientistas que estudava a estranha geologia do local.

Há um factor de coolness irresistível na capacidade de desaparecer da vista de um batedor, reaparecendo a dois palmos da sua cara, já com as nossas mãos enroladas no seu pescoço – e observando atentamente

a sua expressão de desespero. Tal como é entusiasmante o momento em que evitamos ser atropelados por um jipe graças ao magistral muro que aplicamos na capota ou a um salto fora de série. O bendito fato nanotecnológico até nos protege de balas e regenera as feridas automaticamente. É como se tivéssemos entrado num livro de banda desenhada e, ao pressionar de um botão do rato, vestíssemos a pele de um super-herói diferente.

O jogador decide

Pode-se dizer que Crysis é um aprimorar do trabalho que a produtora Crytek tinha desenvolvido em Far Cry. Afinal de contas, andamos novamente aos tiros num paraíso virtual onde podemos escolher livremente o trajecto que separa cada objectivo. É indiferente se caminhamos a pé pelas montanhas, se pilotamos um jipe ou uma lancha junto ao areal. O importante é chegar aos pontos indicados no pequeno mapa do canto do ecrã para, por exemplo, roubar informação de um portátil, salvar reféns ou destruir as defesas anti-aéreas de um porto.

Só que desta vez temos um leque de poderes interessantes à nossa disposição e todos os objectos são totalmente destrutíveis. E é graças a um conjunto de implementações técnicas como estas que dois amigos podem acabar Crysis narrando histórias completamente distintas mas com feitos igualmente ousados. Um pode divertir-se a esmurrar traves mestras de cabanas, soterrando o inimigo, ao passo que outro prefere passar invisível por um pelotão, deixando uma granada pelo caminho. Quem quiser também pode fazer uma abordagem mais tradicional, usando armas de fogo para despachar os adversários – cada peça do arsenal pode ser modificada com diversas aplicações, como silenciadores, miras, lanternas e lança-granadas.

Tal como é norma, os inimigos que encontramos em Crysis são estúpidos por natureza, ainda que nos consigam surpreender

NA NET

Sites Relacionados:

www.ea.com/crysis

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/931665.html

uma vez por outra, principalmente quando actuam em grupo. Parecem ter noções básicas de fogo de supressão e táticas de flanqueamento e são capazes de analisar o meio em redor para procurar cobertura ou algo que lhes dê superioridade bélica como um jipe ou helicóptero. Curiosamente, este foi também o primeiro jogo onde vimos um inimigo abandonar uma arma estacionária quando percebeu que estava a ser o alvo de um franco-atirador.

Microclima

Durante os dois primeiros terços da aventura, Crysis deixa-nos saborear a liberdade, escolhendo o método de abordagem aos feudos que o inimigo tem espalhados por toda a ilha. Existem momentos grandiosos que nos recordam jogos como *Call Of Duty 4*, tais como uma ensurdecadora ofensiva a uma doca pejada de tropas norte-coreanas, ou o primeiro confronto contra adversários que também envergam fatos nanotecnológicos e sabem aproveitar as suas características na perfeição. Mas, paralelamente a este conflito, é desvendado o verdadeiro mistério, aquele que vai justificar mais dois jogos em torno desta franchise: afinal os cientistas descobriram uma raça alienígena que estava adormecida e, nas suas investigações, activaram uma gigantesca cidadela capaz de congelar a superfície de todo o planeta e de produzir um exército avassalador.

Isto significa que no último terço de Crysis o paraíso tropical fica completamente gelado, depois de uma sequência de transição que promete deixar qualquer um boquiaberto. Quanto ao jogador, deixa de se sentir um caçador e assume o papel de presa, batalhando contra bestas extraterrestres ultra-resistentes e intimidadoras. E é neste ponto que o nosso coração fica dividido: por um lado, este *twist* torna todo o enredo mais interessante e propicia uma aventura em caril ao bom estilo de *Half-Life 2*; por outro descaracteriza por completo a experiência da primeira parte do jogo que, repita-se, é bastante envolvente e muito mais pessoal.



As zonas quentes

Com grande parte da indústria concentrada nos Estados Unidos da América e no Reino Unido, começa a existir uma crise de adversários nos videojogos. Entre grandes potências emergentes, velhos inimigos destas nações, países islâmicos e regimes ditatoriais, cobrimos quase todos os adversários que costumamos enfrentar. Sem esquecer os extraterrestres, que apesar de serem uma espécie suficientemente civilizada para descobrir as manigâncias de viajar no Espaço querem sempre destruir a Humanidade.

A Crytek vai ter de medir muito bem as passadas que dá nos próximos dois títulos e perceber se o seu forte estará mesmo na capacidade de criar um sócia de *Half-Life*.

Heróis online

Todos os mecanismos de jogo da campanha de Crysis marcam presença na sua componente online. Quer isto dizer que os cenários são amplos e paradisíacos (mas não são excessivamente grandes ao ponto de perder o interesse) e contêm veículos terrestres, aéreos e marítimos. Mais importante, todos os 32 jogadores (no máximo) têm um fato nanotecnológico que abre



As contas que o jogo fez



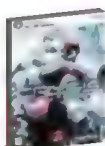
Far Cry



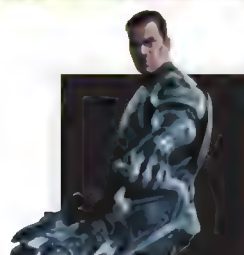
Super poderes



Gelo



Crysis

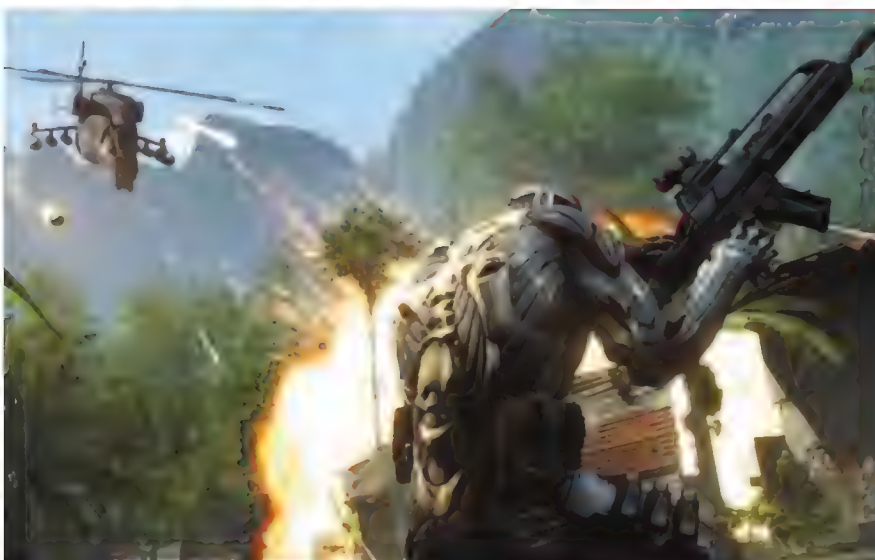


CRYSIS

TECNICAMENTE IRREPREENSÍVEL E COM UM AMBIENTE ENVOLVENTE, CRYSIS PROPÕE ACÇÃO NUM ARQUIPÉLAGO PARADISIÁCO. TAMBÉM É UMA INTENSA EXPERIÊNCIA ONLINE.

SISTEMA: PC AUTOR: CRYTEK EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

9/10



Nenhuma das principais características de Crysis estava prevista no projecto original: não existia um fato nanotecnológico, objectos destrutíveis, nem uma presença alienígena na Terra.

ENTREVISTA A TIAGO DE SOUSA

Tiago de Sousa e Márcio Martins fazem parte da Crytek, sediada em Frankfurt na Alemanha. A Hype! abordou Tiago via chat para umas breves questões.

Hype! Qual foi o teu papel na criação de Crysis?

Tiago de Sousa: Continuo integrado na equipa de Research & Development, onde faço pesquisa sobre técnicas e efeitos a serem usados no nosso motor e nos nossos jogos. Grande parte do visual do Crysis tem um toque português, como a vegetação, as personagens, a água, os raios de sol, etc. O Márcio Martins está mais envolvido na componente para múltiplos jogadores.

Que desafios te foram impostos neste novo jogo?

O maior desafio foi tentar atingir o máximo de fotorrealismo dentro das limitações do hardware actual, o que implicou colocar uma grande quantidade de tecnologias diferentes a funcionar harmoniosamente. Também tivemos de cumprir tudo num prazo recorde.

Como olhas para a tua evolução dentro da Crytek?

Penso que evolui a nível técnico e não só. Estes cinco anos de experiência também deram os seus frutos a outros níveis: tenho artigos publicados em livros sobre computação gráfica e vou dar uma palestra na GDC 2008 sobre o meu trabalho no Crysis. E se não tivesse vindo para cá nunca teria conhecido a minha esposa - só isso já valeu por tudo.

Há um factor de coolness irresistível na capacidade de desaparecer da vista de um batedor, reaparecendo a dois palmos da sua cara já com as nossas mãos enroladas no seu pescoço.

portas a uma série de situações e estilos de jogo interessantes. Há quem se barrique dentro de bunkers aproveitando o curto espaço de manobra para despachar os adversários ao muro, tal como existem franco-atiradores imiscuídos na vegetação ou pelotões que saltam de telhado em telhado. Aliás, o simples facto de existirem dezenas de servidores europeus atestados às 8:30 de uma manhã de quarta-feira próxima do lançamento do jogo é um bom presságio. A par do normal Deathmatch, Crysis conta com o modo Power Struggle que é uma interessante fusão entre Counter-Strike e a série Battlefield. Cada uma das duas equipas participantes tem como objectivo destruir a base do adversário. Para isso tem de controlar uma série de instalações energéticas que permitem alimentar a produção de fábricas e laboratórios que, por sua vez, produzem armas e veículos de destruição maciça. À medida que a contenda se vai prolongando no tempo, o caos é cada vez maior: vastos bombardeamentos aniquilam franco-atiradores, as minas antipessoais vão ficando espalhadas no cenário, e os tanques, antitanques e helicópteros começam a passar por todo o lado. Os jogadores também adquirem prestígio à medida que ajudam a capturar zonas estratégicas ou aniquilam o adversário, o que lhes permite comprar novas armas, veículos, equipamento ou modificações. Um dos aspectos mais interessantes nesta batalha é que a unidade de infantaria nunca deixa de ser útil (como costuma ser a regra), e todas as estratégias parecem ter uma forma de ser contrariada. Concluindo, Crysis é tudo aquilo que a Crytek poderia querer: é-nos apresentada uma campanha variada, com os gráficos que esperaríamos mas, mais importante, com substância e um estilo próprio. Online temos um título que, sem fazer grande alarido, consegue ser mais interessante e esteticamente agradável do que o recente Enemy Territory: Quake Wars. Por fim, existem boas perspectivas de que surjam várias mods nos próximos tempos, uma vez que Crysis é entregue com um editor fácil de usar para os que já tenham alguma experiência no campo. Dificilmente a produtora alemã podia ter deixado um melhor cartão-de-visita para os próximos episódios da trilogia e para outras produtoras que estejam interessadas em usar o novo motor da Crytek nos seus projectos.



TESTE

Trailers no DVD

NA NET

Sites Relacionados:

<http://pt.playstation.com>

http://en.wikipedia.org/wiki/Uncharted:_Drake's_Fortune

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/ps3/game/932984.html

www.gamewinners.com/Cheats/index.php/Uncharted:_Drake%27s_Fortune

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

CAÇA AO TESOURO

Quem não se lembra do Crash? De Jak & Daxter? Eis o seu digno sucessor, para um público mais velho. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**



Uncharted: Drake's Fortune lembra **Crash Bandicoot** (dos mesmos autores), na sua estrutura, mas com grandes diferenças a nível visual, nas personagens e no cuidado extremo dos detalhes.

Nathan Drake é um aventureiro com características típicas de Indiana Jones. Convencido de que é descendente do afamado almirante, capitão, pirata (como preferirem) Francis Drake, segue a lenda de que o seu antepassado terá sido sepultado no mar, na costa do Panamá. Encontra no lugar do seu "avô", no caixão, um diário, onde encontra a possível localização da mítica El Dorado (ver caixa).

O jogo segue todas as convenções do género de aventura, misturado com características de um jogo de plataformas. Saltar entre penhascos e rochas, ou entre saliências, acção constante e uma história simples e empolgante.

Em tudo faz lembrar as criações antecedentes da Naughty Dog, mas esta abordagem para um público maduro demonstra que a fórmula não está esgotada, pelo contrário. Quando se faz algo tão bem e funcional sobre o que já está determinado é puro divertimento. A fórmula de plataformas/

penhascos-tiros é repetida e alternada *ad aeternum*, mas mesmo assim é gratificante.

Nathan Drake tem um sentido de humor próximo de Crash. A ironia e o sarcasmo são utilizados de maneira inteligente nos diálogos e a aparente negligência de Drake perante o perigo cria um verdadeiro contraste com aquilo que sentimos.

No fundo, é como aqueles filmes de "capa e espada", dos anos 40 e 50, em que o protagonista era Errol Flynn. Histórias simples e previsíveis, mas com cenários impressionantes (para a altura) e acção e aventura em quantidades bem pesadas, que serviam ainda nos anos 80 como uma forma de divertimento garantido.

O encadeamento entre a acção do jogo e as sequências cinematográficas está muito bem conseguido, não criando momentos monótonos. Ficamos com a impressão de que estamos sempre ocupados e constantemente alerta.

Depois de resolvermos um puzzle, verificarmos qual o melhor caminho para chegar até um certo ponto, de dispararmos encobertos por um pequeno muro ou por uma parede, vemos que a acção é um hino ao divertimento.



EL DORADO

Os primeiros registos desta lenda datam de 1537, altura em que o conquistador Gonzalo Jiménez de Quesada, encontrou uma tribo andina, do território actual da Colômbia, chamada de Muisca. Sempre que um governante era eleito nesta tribo ele tinha de passar uma série de provações até que, por fim, era coberto de ouro e ia numa canoa até ao meio de um lago depositar as suas oferendas preciosas ao deus venerado pelos Muisca. Misturada com vários rumores, esta história chegou aos ouvidos dos espanhóis de Quito que transformaram com o tempo, o ritual do Homem Dourado em Cidade Dourada. Várias expedições foram empreendidas no séc. XVI em busca das cidades de ouro, mas o resultado foi sempre o mesmo: nada.

O automatismo do sistema que assume o desejo do jogador em agarrar-se e evitar a queda, sempre que se encontra no limite de um penhasco ou de uma estrutura alta, contribui para a fluidez do jogo. Assim como o movimento realista das personagens, que torna toda a acção mais interessante. Outro exemplo que aumenta a imersão neste título é a qualidade da inteligência artificial. Os nossos inimigos procuram sempre posições e mapeiras diferentes de nos atacar. A necessidade de utilizarmos os pontos de protecção e a possibilidade de tornar o objecto que nos protege, ou passar para outros com uma cambalhota, é constante. É impossível não falar-se no elemento gráfico neste jogo, porque é muito graças ao ambiente que as lutas não se tornam iguais entre si. As cores são vibrantes e a atenção aos pormenores foi enorme. As folhas que se mexem, os pôr-do-sol e as texturas da água são um bom petisco visual. Drake's Fortune é o primeiro da série Uncharted e estabeleceu um nível alto para o futuro. Uma responsabilidade que não deve amedrontar a Naughty Dog, que já nos deu bastantes horas de entretenimento com as suas criações.



As contas
que o jogo fez

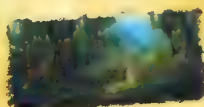


+



Armas

x



=



Uncharted

Paisagens deslumbrantes

810

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

A NAUGHTY DOG NO-SEN METHOD. UM SIMULADOR DE CRASH, EVOLUÍDO PARA UM PÚBLICO MAIS MADURO.

SISTEMA: PLAYSTATION 3 AUTOR: NAUGHTY DOG EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL



ETERNAL SONATA

CAPUCHINHO DEPRIMIDO

Abordar as tristezas do nosso mundo recorrendo a imagens coloridas e à vida de um músico clássico: como raio consegue Eternal Sonata agregar elementos aparentemente tão díspares? **GONÇALO BRITO**

As diferenças culturais entre o Ocidente e o Japão fazem com que olhemos para o país do sol nascente sempre à espera de encontrar maluqueiras. Se por um lado essa "demência" traz aos jogadores obras sublimes como *The Legend Of Zelda*, *Super Mario Bros.*, *Final Fantasy* ou *Metal Gear Solid*, por outro produz "efeitos secundários" indesejáveis: na imparável marcha industrial e tecnológica nipônica, muitos têm já dificuldade em distinguir a realidade da fantasia, o que em alguns casos leva ao suicídio – acto de resto demasiado comum no Japão (que é, segundo a Organização Mundial de Saúde, o segundo país do mundo desenvolvido com maior taxa anual de suicídios).

Eternal Sonata é um jogo de role play (RPG) tipicamente japonês, que "esconde", por trás da música, de grafismos Manga e paisagens idílicas, temas tão sérios e actuais como a subjectividade do real, a exclusão social e a depressão. Aliás, o jogo arranca mesmo com o aparente suicídio de Polka, uma menina remanescente do Capuchinho Vermelho e protagonista desta fábula.

No mundo de Eternal Sonata, chamado Forte, a Magia é desdenhada pois diz-se estar apenas disponível àqueles infectados por uma doença que os aniquilará em pouco tempo. Polka era apenas uma menina simpática que vendia ervas medicinais, mas foi ostracizada a partir do dia em que usou magia em público. As pessoas recusam tocar-lhe ou sequer a aproximar-se dela – uma clara alusão a doenças como a SIDA. As referências aos problemas do nosso mundo continuam numa outra cidade, onde o jovem pelintra Allegreto e o seu amiguinho Beat recorrem à gatunice para alimentar crianças sem-abrigo que vivem em esgotos.

A vida é dura para a população de Forte, essencialmente porque o seu rei pratica impostos altíssimos sobre todos os produtos menos um – o Pó Mineral –

que cria dependência e eventualmente transforma as pessoas em monstros.

Os caminhos de Polka, Allegreto, Beat e alguns outros acabam por se cruzar a caminho do objectivo que partilham: confrontar o Rei sobre os problemas que assolam Forte.

A batuta de Chopin

É costume encontrar jogos que imitam a realidade ou que se inspiram em eventos verídicos. Mas Eternal Sonata vai mais longe, assumindo esse paralelismo sem pudores. Coloca em cena o compositor polaco Frédéric Chopin, como personagem jogável, e utiliza elementos da vida do músico para guiar os acontecimentos da aventura.

Segundo o Chopin virtual, o mundo de Forte e todos os seus habitantes são apenas produto da sua imaginação, de um sonho que ele está a ter enquanto jaz no seu leito a morrer de tuberculose. Na verdade, o autor faleceu dessa forma, em Paris, corria o ano de 1849. Não sabiam? Não faz mal. Aliás não precisam de saber absolutamente nada sobre a vida do génio polaco, uma vez que ocasionalmente surgem documentários de contextualização. As peças são interessantes, a ideia original, mas é difícil de engolir os contrastes que provocam: num momento estamos num mundo mágico e verdejante povoado por personagens fofinhas e mostrengos, noutro estamos a visualizar fotografias de edifícios e monumentos polacos e franceses.

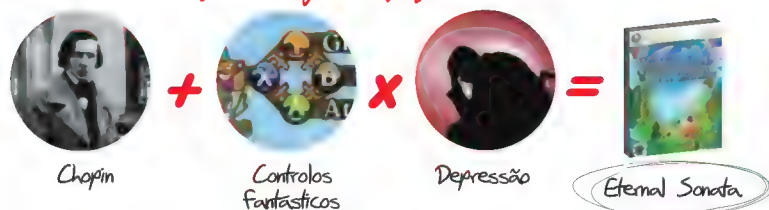
Um bom exemplo é a referência à Insurreição de Novembro polaca. Em Novembro de 1830, alguns elementos da academia militar do exército da Rússia Imperial, em Varsóvia, rebelaram-se contra a ocupação russa da Polónia e Lituânia. A revolução acabou esmagada pelo poderoso exército russo, mas ficou famosa pelo seu simbolismo enquanto acto de coragem (e pelo avultado número de mortos). Diz-se que a peça composta por Chopin

TESTE

Videos no DVD



As contas que o jogo fez



na mesma altura, "Revolutionary Etude", representa os sentimentos do autor pelos acontecimentos, embora o próprio nunca o tenha confirmado. Não obstante, os autores aproveitam a dica e utilizam a Insurreição de Novembro como inspiração para a sublevação protagonizada pelo grupo de heróis controlados pelo jogador.

A verdadeira revolução...

..Acontece numa das vertentes mais importantes de qualquer videogame: a jogabilidade. O jogador assume o comando de várias personagens donas de diferentes habilidades, podendo levar para o campo de batalha um grupo composto por até três heróis.

Os cenários, apesar de contarem com um aspecto fantástico, apenas permitem um avanço linear por entre inimigos visíveis no terreno com os quais se pode ou não lutar. Os jogadores parecem gostar que lhes seja dada esta escolha, pois muitos preferem passar ao lado das querelas. Eternal Sonata inverte essa tendência, apresentando combates divertidos, inteligentes e frenéticos. Muito se tem tentado chegar a um compromisso decente entre pancadaria em tempo real e porrada por turnos. Eternal Sonata apresenta a melhor proposta até à data. Em vez de se aceder a habilidades e itens através dos tradicionais menus, os botões X, Y, B, A, direito e esquerdo, do controlador da Xbox 360 estão associados a funções especificadas no ecrã. Todas as acções estão à distância de um pressionar de botão. Existe também a possibilidade aleatória de defender e contra-atacar através do pressionar de um botão no momento certo – feito difícil mas quase indispensável nas brigas mais duras.

A partir do momento que executa a primeira acção - seja correr pelo campo de batalha, curar os aliados, utilizar itens, defender ou atacar os adversários - cada personagem tem uma quantidade limitada de tempo para agir. É essencial pensar e agir rápido. A tipologia dos ataques está também condicionada pela luz: estar na sombra proporciona poderes diferentes daqueles que se tem ao descoberto. Os inimigos também são afectados por essa diferença de luminosidade. Existem, por exemplo, umas pequenas e inofensivas abóboras que à sombra se transformam em seres dez vezes maiores e muito mais perigosos. Assim, apesar de veloz, o combate de Eternal Sonata é também táctico, pois obriga a constantes reajustamentos de posição no terreno.

NA NET

Sites Relacionados:

<http://eternalsonata.com>

namcobandaigames.com

http://en.wikipedia.org/wiki/Eternal_Sonata

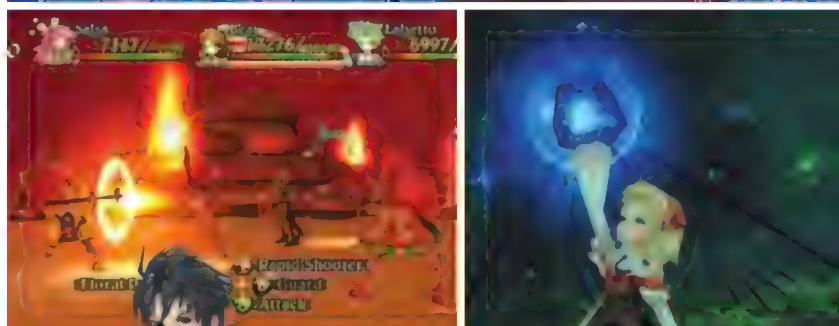
Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/934162.html

O imediatismo dos combates não só lhes confere interesse como injecta alguma adrenalina ao mood depressivo que o jogo emana. Na verdade, este pode muito bem ser o jogo mais deprimente de sempre. Foca problemas sociais graves, apresenta uma realização "à Manoel de Oliveira" - com planos lânguidos e demorados - e envolve tudo isto

Eternal Sonata é um jogo de role play (RPG) que "esconde", por trás da música de grafismos Manga e paisagens idílicas, temas tão sérios e actuais como a subjectividade do real, a exclusão social e a depressão.

num sonho provocado pela tuberculose que dizimou Chopin - que por sua vez escreveu os altamente deprimentes "Nocturnos". Se não fossem os cenários coloridos e os combates animados, o jogador poderia sentir-se tentado a suicidar-se... Felizmente, existem alguns momentos engraçados. Afinal, não é todos os dias que surge um jogo onde a Capuchinho Vermelho (Polka) convida o compositor Frederic Chopin para ir com ela "ali à floresta ver uma coisa". Entre ambientes soturnos, grafismos luxuriosos e referências históricas, Eternal Sonata consegue fazer a desgraça parecer fofinha e divertida, atirando-nos para um sítio emocional que nos humedece os olhos, nos aperta o coração e nos estampa nos lábios um sorriso parvo de bondade e de contentamento.



Uma Sonata é uma peça musical dividida em vários andamentos, para múltiplos instrumentos. A palavra é também um sinónimo de soneca. In Priberam.pt



■ A polca é uma dança criada no século XIX na Boémia (na actual República Checa). Em polaco "polka" significa "mulher polaca".

■ Faz todo o sentido a produtora tri-Crescendo ter criado ETERNAL Sonata. A empresa é liderada por músicos e no passado produzia apenas conteúdos sonoros, tendo musicado obras como Valkyrie Profile e Star Ocean: Blue Sphere.



CHOPIN E OS RPGs JAPONESES

Pode parecer estranho misturar Chopin com os RPGs japoneses mais emblemáticos, mas depois de ETERNAL Sonata, o bizarro tornou-se muito relativo...

1986 *Dragon Quest* Aquele que lançou o género.

1810

1987 *Final Fantasy* Refinou conceitos e introduziu novas ideias.

1830

Chopin abandona para sempre Varsóvia, onde é considerado um prodígio, para se estabelecer em Paris.

Os compositores clássicos Liszt e Hiller juntam-se a Chopin num mítico concerto onde interpretaram temas de Bach.

1833

1987 *Phantasy Star* Consolidou o género.

1836

Chopin fica noivo de uma menina polaca de sete anos, compromisso cancelado no ano seguinte pelos pais da rapariga.

1989 *Tengai Makyō: Ziria* O primeiro a contar com vocalizações.

1837

A polémica escritora conhecida pelo pseudónimo George Sand seduz Chopin dando início a uma relação duradoura.

1995 *Chrono Trigger* Viagens no tempo e personagens memoráveis.

1838

O casal instala-se no mosteiro de Valdemossa, em Mallorca, onde o frio do inverno debilita a saúde de Chopin.

1839

Chopin muda-se para a mansão de George Sand, em França, onde compõe inúmeras obras, como a famosa "Polonaise".

2001 *Final Fantasy 10* Revolucionou, aproveitando o poderio da PS2.

1846

A turbulenta relação entre o compositor e a escritora chega ao fim.

2003 *Shadow Hearts: Covenant* Um jogo negro com espírito "série B".

1848

Um Chopin já debilitado pela tuberculose dá os seus últimos concertos em França, Inglaterra e Escócia.

2003 *Star Ocean: Till The End Of Time* Sistema de combate inovador.

1849

Chopin é sepultado em Paris, mas o seu coração foi, tal como havia pedido, levado para o seu país natal.

7/10

ETERNAL SONATA

PAISAGENS ONÍRICAS NUM JOGO INVULGAR QUE MISTURA A VIDA DO COMPOSITOR DO SÉCULO XIX, FREDERIC CHOPIN, COM PROBLEMAS SOCIAIS ACTUAIS.

SISTEMA: XBOX 360 AUTOR: TRI-CRESCENDO EDITORA: NAMCO BANDAI DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

Videos
no DVD

TESTE

SKATE POLEGARZINHO



Quando um jogo arranca ao som de "Girl, You Have No Faith In Medicine" dos The White Stripes, estamos perante algo de especial. Tratando-se de um título de skate, com uma curta-metragem de introdução que retrata uma acidentada viagem de ambulância, ficamos curiosos sobre o desfecho da trama e o papel atribuído aos skaters profissionais que se armaram em actores neste jogo. No histórico primeiro número da Hype!, o Nelson Calvinho elogiou a coragem dos autores de Skate, um projecto cuja grande meta é inovar este género de produções. Na altura, muitos leitores devem ter pensado algo do

estilo «a EA, imagine-se, na senda da inovação, que blasfémia!» Mas com a versão final do jogo nas mãos, não restam dúvidas: a EA fez pelo skate o mesmo que já tinha feito pelo boxe na série *Fight Night*. Ou seja, criou um jogo que qualquer pessoa aprende em poucos minutos mas que demora semanas a fio a revelar todos os seus truques e segredos. Em declarações à Hype!, o produtor da EA Black Box, Jay Balmer, defendeu que Skate é uma autêntica «experiência de skateboarding» que procura «recriar a sensação física» da modalidade. Para atingir essa meta, os autores do jogo começaram da estaca zero e inventaram uma interface radicalmente dife-

rente dos restantes jogos de skate, nomeadamente a série *Tony Hawk* da Activision. *Guitar Hero*, por exemplo, colocou uma guitarra de plástico nas mãos do jogador para o imergir na experiência de jogo. Skate não coloca uma tábua sob os pés do jogador mas, aqui, basta um gamepad e dois manipuladores analógicos para sustentar a ilusão. A ideia é tão ridículamente simples que devia fazer corar de vergonha todos os programadores que já trabalharam em jogos de desportos radicais. O manipulador esquerdo controla o corpo do skater, o joystick direito encarrega-se dos movimentos de pés na tábua. Os gatilhos são uma extensão das mãos do

utilizador, enquanto os botões do gamepad funcionam para acelerar ou travar a marcha da personagem. O sistema foi baptizado por Flickit e junta-se à câmara EyeToy e ao Wii Remote como uma etapa marcante nesta demanda por novas formas de interacção no mundo dos videojogos. Um par de cenários e os controlos Flickit tornariam, só por si, Skate num jogo minimamente interessante. Mas a ambição da EA Black Box foi mais longe. A equipa criou uma cidade gigantesca (San Vanelona) que parece directamente saída de um *Grand Theft Auto* (GTA), versão consolas de nova geração. O realismo das paisagens é impressionante,



As coisas simples da vida são aquelas que nos dão mais prazer. A EA levou este lema à letra e produziu um jogo de skate acessível ao comum dos mortais. É a morte da série Tony Hawk? **JORGE VIEIRA**

NA NET

Sites Relacionados:

www.portugal.ea.com/games/10917
www.ea.com/skate

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/xbox360/file/935644/50543
www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/935644.html
www.gamefaqs.com/console/ps3/code/935645.html

O QUE OS PERITOS DIZEM

Será que Skate é assim tão credível para quem está habituado a ter uma tábua debaixo dos pés? A Hype! convidou o skater Gonçalo Vieira, de 31 anos, a visitar a redacção para experimentar o jogo e dar a sua opinião sobre as diferenças entre a simulação e o mundo real.

A primeira reacção de Gonçalo foi "brincar" com os manípulos analógicos, recriando as suas posições e movimentos favoritos. Afirmando que «este sistema funciona muito bem, especialmente os pormenores como o equilíbrio do corpo e a colocação dos pés na tábua», o nosso convidado ficou especialmente surpreendido com a execução dos grinds que «obrigam-nos, tal como na realidade, a saltar no timing perfeito» ao contrário dos jogos Tony Hawk em que «basta carregar nos botões e sai tudo automaticamente».

Segundo Gonçalo Vieira, Skate pode ser «um bom ponto de partida para quem pretende aprender a modalidade» mas não há nada que substitua o velho espírito das ruas. Nem uma consola de jogos.



SKATE

OS SKATERS VÃO GOSTAR DESTA JOGO MAS MESMO QUEM NUNCA EXPERIMENTOU A MODALIDADE FICARÁ COM VONTADE DE PEGAR NUMA TÁBUA E SAIR PARA A RUA.

SISTEMA: X360/PS3 AUTOR: EA BLACK BOX
 EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

bem como o bulício nas diferentes áreas da cidade, das colinas de The Rez à baixa comercial passando pelos condomínios de luxo ou zonas residenciais da Old Town. De facto, San Vanelona é o sonho de qualquer skater com corrimões, rampas, passeios e half-pipes espalhados de forma estratégica pela região. Tal como num GTA, o primeiro instinto do jogador é partir, estrada fora, à descoberta de todos os recantos secretos desta metrópole. Pelo caminho, aprende-se a fazer uns flips, sacam-se uns grinds (deslizar sobre obstáculos), apanha-se o jeito aos grabs (agarrar a tábua durante um salto) e trava-se conhecimento com skaters profissionais

que nos ensinam os truques do ofício através de pequenos desafios. Esta liberdade de movimentos é o principal trunfo do jogo: Skate permite-nos desfrutar da experiência a nosso bel-prazer. Quando avançamos na campanha propriamente dita, a porca já torce o rabo. A progressão na trama assenta numa série de missões propostas pelos skaters da região, mas o mesmo arrojo aplicado aos controlos Flickit não se vê acompanhado por igual dose de criatividade ao nível das provas que temos de disputar. O nosso objectivo é ganhar fama e dinheiro participando no mais variado tipo de desafios. Num momento pode ser uma sessão

fotográfica para uma revista, no outro uma exibição de truques numa piscina pública (sem água, claro) e logo a seguir podemos andar com um operador de câmara na nossa peugada para filmar o vídeo mais espectacular da semana. Pelo meio sobram corridas e outros eventos que nos permitem, pé ante pé, trepar a escada do skateboarding profissional. Cada vitória desbloqueia novos eventos numa trama a que falta a alma e o ritmo empolgante da introdução do jogo. De resto ressalta a habitual fórmula vencedora da EA aplicada ao mundo do skate. A personalização da personagem, o editor de vídeos (que podem ser colocados online para

serem avaliados pelo público), a banda sonora repleta de grupos famosos (Nirvana, Ramones, Slayer e Bad Brains, por aí fora), as competições online, tudo foi pensado ao milímetro para transformar Skate numa franchise anual capaz de bater-se de igual para igual com a série Tony Hawk nas tabelas de vendas. Mas o que interessa mesmo destacar no jogo é que não existe nenhum outro simulador de skate como ele. Aliás, jogar Skate fez-nos recordar a primeira vez que experimentámos Pro Evolution Soccer e pensámos que, isto sim, era futebol. É curioso as voltas que a vida dá: agora é a Electronic Arts que mostra à concorrência o caminho a seguir.



THE WITCHER

BURDELO EM CHAMAS

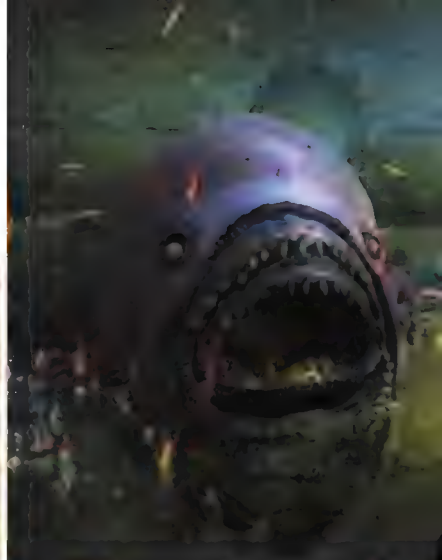
No chocante mundo de The Witcher, as noções de Bem e de Mal não existem: é o sentido de moral do jogador que as define. **GONÇALO BRITO**

Making-of
no DVD





O mundo de Geralt nasceu no formato de conto, publicado pela primeira vez em 1986 na revista polaca de ficção científica, *Fantastyka*.



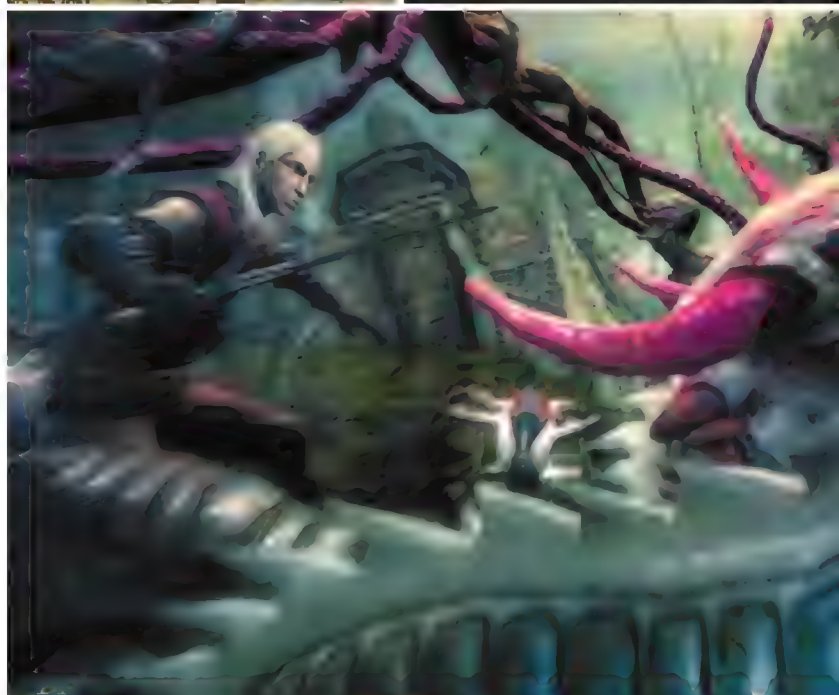
Como um grupo musical que ascende à fama após um primeiro single de sucesso, Geralt de Rivia celebrou-se por libertar uma princesa de uma maldição. Um dos membros mais ilustres da enigmática sociedade de *Witchers* – guerreiros geneticamente modificados, estéreis, versados em esgrima, magia e alquimia –, Geralt viveu desde então farto dos dias de aventuras, onde, qual *rock star*, usou e abusou dos prazeres que a vida lhe trouxe. Os tempos mudaram radicalmente quando rebentou a guerra entre monstros e Humanos. A propaganda de guerra popularizou a segregação e o racismo, levando os Humanos a odiar todos os que não fossem da sua espécie – Elfos, Anões e *Witchers* incluídos. É para esta realidade que Geralt acorda após alegadamente ter perecido em batalha: o mundo é um lugar triste e sombrio onde os *Witchers* são uma estirpe perseguida e em extinção. Como um grupo musical que levou a festarola longe demais, este David Lee Roth medieval caiu do pedestal.

Como já devem ter percebido, *The Witcher* é diferente. O facto de ser adaptado das obras de fantasia medieval do popular escritor polaco Andrzej Sapkowski tem a sua influência nesse sentido, mas igualmente importante é este jogo ter sido produzido pela ingénua e entusiasta equipa polaca CD Projekt RED, que partiu para este projecto decidida a fazer um jogo de role play interessante e singular. Para tentar atingir tão ambicioso objectivo, os autores trouxeram para a mesa as feridas da Polónia, utilizando-as como combustível criativo. Convém lembrar que a capital polaca, Varsóvia, foi a cidade europeia mais trucidada pela Segunda Guerra Mundial. Isto no país que mais gente viu morrer durante esse conflito (seis milhões de polacos, na sua maioria judeus). A Polónia foi invadida pelos Nazis e mais tarde ocupada pela União Soviética e só recuperou a sua autonomia com a queda do Comunismo em 1990. Toda esta opressão levou os polacos a relativizar as noções de Bem e de Mal, e isso reflecte-se no mundo moralmente ambíguo e fascinante de *The Witcher*. Os monstros que desafiam Geralt e a magia utilizada por este podem ser pura fantasia, mas o sexo, o terrorismo, a

toxicod dependência, o alcoolismo, o racismo, a pedofilia e a corrupção (política, religiosa e não só) são temas bem reais. Assim como o comportamento das personagens do jogo, capazes de realizar tanto feitos nobres como cruéis. Veja-se o pobre soldado apaixonado que afinal levou a sua amada ao suicídio após a ter violado. Ou a bruxa bondosa, que acolhe generosamente uma criança, mas utiliza uma boneca de vudu para levar um homem a assassinar o seu próprio irmão. Em *The Witcher*, como na realidade, não existem paladinos da verdade e da justiça. Quase todos são apenas pessoas a tentar sobreviver da melhor maneira que conseguem, com a agravante de terem de subsistir numa era decadente, consumida pela guerra.

Pujança artística

Existe também um claro paralelismo entre a Varsóvia do pós-guerra – onde ainda hoje se reconstroem edifícios históricos bombardeados durante a Segunda Guerra – e as terras de Temeria. O ambiente de jogo tresanda a declínio e apresenta uma arquitectura típica daquele ponto da Europa. Castelos, cemitérios, igrejas, aldeias, cidades, quase todos os edifícios do jogo exibem um ar velho e gasto, por vezes parcialmente destruído e, em raros casos, com andaimes a iniciarem reconstrução. As zonas pobres das cidades têm um aspecto deprimente e quase conseguimos cheirar a podridão das ruas e o fedor emanado pelos sem abrigo que por lá se arrastam. Por outro lado, as florestas e os lagos são de uma candura comovente, especialmente com o pôr-do-sol, ou em noites de lua cheia. Tudo isto é acompanhado por uma banda sonora fabulosa de ericar a pele.



As contas que o jogo fez

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{KOTOK} & + & \text{Vampire Bloodlines} & \times & \text{Polónia medieval} & = & \text{The Witcher}
 \end{array}$$

NA NET

Sites Relacionados:

www.thewitcher.com

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/934162.html

Existe à venda uma edição especial de The Witcher que inclui um poster de dupla face com o mapa de Temeria, um livro de ilustrações, a banda sonora e um DVD com o making of. Custa 70 euros.



Os monstros que desafiam Geralt e a magia utilizada por este podem ser pura fantasia mas o sexo, o terrorismo, a toxicod dependência, o alcoolismo, o racismo, a pedofilia e a corrupção são temas bem reais.

910

THE WITCHER

COM UM ENREDO ADULTO E SURPREENDENTE, E UM UNIVERSO TÃO ENVOLVENTE QUE QUASE SE CONSEGUE CHEIRAR, THE WITCHER É UM DOS MELHORES DA SUA RAÇA.

SISTEMA: PC AUTOR: CD PROJEKT RED
EDITOR: ATARI DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

OS VÍCIOS DE GERALT

Sexo – O mundo de The Witcher está cheio de tentações e Geralt tem necessidades. Aqui é ali existem beldades que o protagonista pode tentar “conhecer melhor”. O recurso à prostituição também é opção.

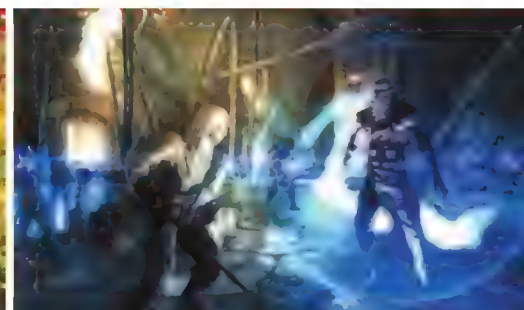
Jogo – Inventado pelos heréticos Anões, o jogo dos dados é uma das actividades de lazer mais divertidas. Pode render bom dinheiro, mas tem o tal problema...viciá.

Alcool – Geralt pode sacar informações a certas personagens se as embriagar, mas para o conseguir tem de aguentar melhor a bebida que elas, ou corre o risco de acabar desmaiado.

Pugilismo – Bater em pessoas e ainda ganhar dinheiro com isso? Parece-nos um vício saudável. É uma actividade popular nos vários bares de Temeria.

Droga – Chama-se Fisstech, é o narcótico mais popular do submundo de Temeria e fonte de riqueza para poderosas organizações criminosas. É possível fabricar Fisstech recorrendo à alquimia.

Em termos técnicos, The Witcher tentou inovar em termos de sistema de combate. Na prática, não revoluciona nada, mas funciona bem e é divertido. Para golpes simples, basta clicar sobre o inimigo que se quer atacar, mas para executar ataques mais poderosos, com coreografias espectaculares, é essencial pressionar o botão do rato várias vezes no timing certo, ou seja, quando o ponteiro do rato se transforma numa espada flamejante. O único senão deste sistema é impossibilitar que o jogador aprecie convenientemente as



A Bioware, responsável pelos aclamados jogos Knights Of The Old Republic, serviu de consultora no desenvolvimento de The Witcher.

coreografias de Geralt pois é necessário estar concentrado no ponteiro do rato. O guerreiro é também versado em três estilos de luta: um para executar golpes em força, outro que privilegia a velocidade, e um ultimo para lidar com grupos de inimigos.

Geralt pode complementar os ataques físicos com feitiços que aprende ao longo do tempo, como bolas de fogo, a capacidade de projectar os inimigos, e muitos outros. Para os utilizar basta pressionar o botão direito do rato. Simples e eficaz.

Fórmula de sucesso

Um super guerreiro deve ser auto-suficiente, por isso faz todo o sentido que os Witches sejam versados em Alquimia. O jogador não é obrigado a praticá-la frequentemente, embora existam algumas missões que requerem o seu uso. É claro que o jogador tem todo interesse em utilizar essa arcaica arte, pois poupa imenso dinheiro se, pelo menos, preparar as suas próprias poções de regeneração de vitalidade e resistência. As receitas podem ser encontradas em livros e pergaminhos e a maior parte dos itens necessários à preparação dessas poções são fáceis de obter. Ganham-se boas maquiãs vendendo os produtos que fabricamos. Para mais, é uma actividade extra a juntar a todas as outras que referimos na caixa «Os vícios de Geralt».

O que mais podemos dizer sobre The Witcher? Que é um jogo fantástico, que irá suscitar amores e ódios. Aliás, seria divertido observar pessoas de diferentes culturas e credos jogar este título. Será que as suas escolhas os levariam por caminhos assim tão discrepantes? Essa é uma das forças de The Witcher: os caminhos que ficam por explorar e que farão o jogador voltar após terminar a aventura, pelo menos uma vez mais. Quantos aos defeitos que assolam as terras de Temeria, não são significativos. Existem algumas demandas aborrecidas e outras demasiado simplistas, os cenários estão por vezes limitados por “barreiras invisíveis” (não se pode atravessar um rio, por exemplo) e Geralt chegou a ficar encravado numas escadas. Mas tudo isto é de somenos importância quando comparado com a parafernália de actividades extra que podemos realizar, com um enredo, diálogos e personagens interessantes e provocadoras, e com um sistema de combate divertido. É seguro dizer que The Witcher está praticamente à altura de jogos como **Vampire: The Masquerade - Bloodlines** (mas sem os bugs) e dos dois **Knights Of The Old Republic**. Os dias de estrela de rock de Geralt podem ter acabado, mas não temos dúvidas que o Witcher dos cabelos brancos vai rockar o mundo de muita gente.

The Witcher prova que não é necessário ostentar grafismos estado de arte para envolver o jogador: o segredo está na direcção artística. É por isso que é tão fácil ao jogador perder-se e acreditar em tudo o que Temeria apresenta. Mutantes? Alquimia? Magia? Monstros? Elfos? Sim, após alguns minutos de jogo, tudo isso faz sentido e nos parece real. Depois existe Geralt, o anti-herói que obriga o jogador a tomar decisões difíceis, cujas repercussões nem sempre se fazem sentir de imediato. É uma forma inteligente de manter o jogador na expectativa e ao mesmo tempo impossibilitá-lo de utilizar os saves do jogo, para explorar as várias hipóteses que se lhe colocam até chegar à “melhor”. Existe uma situação onde um grupo de Humanos racistas está a espancar um Anão. Podemos optar por defender o injuriado, juntarmos agressores. Qualquer que seja a escolha tomada, iremos sempre colher a raiva de uns e o agradecimento de outros e ao mesmo tempo abrir diferentes leques de missões.

CALL OF DUTY 4

ASSALTO AOS SENTIDOS

Videos
no DVD

Jogar Call Of Duty 4 é como levar uma chapada na cara e um murro no estômago e ainda sorrir por isso. **GONÇALO BRITO**



Quem sabe, sabe, e a produtora Infinity Ward tem na sua equipa talentos que sabem bem o que andam a fazer. Estamos a falar das mesmas pessoas que nos trouxeram jogos tão inesquecíveis como *Medal Of Honor: Allied Assault* (parte da equipa da Infinity Ward é composta por ex-funcionários da Electronic Arts) e os dois primeiros Call Of Duty. Agora, à primeira vista, podia parecer que a equipa estava num beco sem saída: a Segunda Guerra Mundial já passou de moda e o anúncio de que as batalhas de Call Of Duty 4 (COD 4) seriam transportadas para o presente causaram apreensão. Mas, ups, a Infinity Ward conseguiu outra vez. Como? Primeiro calou os jogadores hardcore e os *fanboys* de placas gráficas em geral, ao criar uma obra com um aspecto e com uma

sonoplastia estado de arte. Depois focou-se naquilo que torna COD4 tão especial: a experiência de jogo. As missões são sempre urgentes e épicas e levam o jogador a descer ao interior de um petroleiro, a percorrer ruas de cidades árabes, a trilhar montanhas em território russo e muitos outros locais. A maior parte do tempo existem dúzias de balas a voar, gente a gritar, num ambiente tenso agravado pelo facto de muitos dos sítios onde procuramos cobertura serem destrutíveis. Carros explodem, paredes são perfuradas por rajadas de balas e tudo à nossa volta parece ruir, obrigando uma progressão ritmada que ao mesmo tempo é travada pela disposição no terreno do inimigo, obrigando a divisar estratégias de ataque. Por vezes apetece meter a cabeça entre as pernas, chorar e esperar que tudo passe. É

que o facto de se estar sempre acompanhado por outros camaradas de armas (controlados pelo computador), não torna a experiência menos solitária. Pelo contrário. Uma vez que não assume o comando da equipa, o jogador sente-se menos super-herói, mais frágil e como apenas mais um desgraçado prestes a ir desta para "melhor". Os autores utilizaram também um artifício a que gosto de chamar «é tão bom não era?». Isto significa que cada missão dura sensivelmente meia horita e acaba antes que se dê por isso, deixando o jogador em ânsias por mais. Depois é rapidamente catapultado para outra parte do mundo, onde calça as botas de diferentes soldados, e empunha armamento completamente distinto. Ao longo da aventura o jogador metralha adversários, brinca aos franco-atiradores, dis-

para a arma de um helicóptero e até opera os canhões de um bombardeiro.

Guerra sempre chocante

Por muito que vejamos filmes ou telejornais sobre as atrocidades de guerra, é algo a que nunca nos habituaremos. Ciente disso, a Infinity Ward introduziu alguns momentos chocantes em COD4, não aconselhados aos mais susceptíveis. Numa das missões, os nossos colegas assassinam soldados inimigos, desarmados, enquanto estes dormem nos seus beliches. Numa outra o jogador é levado a passear pelas ruas de uma cidade onde assiste a dezenas de civis a serem executados, no que indicia ser uma limpeza étnica. Existe também uma situação em que se assalta uma casa onde os inimigos se encontram às escuras, desorientados, a apalpar paredes, ou dei-

As contas que o jogo fez



Call Of Duty

-



Segunda Guerra Mundial

+



Guerra moderna

=



Call Of Duty 4



NA NET

Sites Relacionados:

www.callofduty.com

Truques e Dicas:

www.gamewinners.com

www.gamefaqs.com

9/10

CALL OF DUTY 4

CINEMATOGRAFICO, INTENSO, VARIADO E COM UM INOVADOR MODO PARA MÚLTIPLOS JOGADORES ONLINE, COD4 OFERECE UMA GUERRA VIRTUAL SOBERBA.

SISTEMA: PC/X360/PS3 AUTOR: INFINITY WARD EDITORA: ACTIVISION DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

tados no chão em pânico. Os óculos de visão noturna dão uma vantagem desleal ao jogador, que tem de os abater sem misericórdia. Ainda por cima os adversários nem sempre morrem logo, rastejando ainda como que a pedir pelo tiro que lhes cessará a vida. Mas não é só na vertente solitária que COD 4 dá cartas. A componente para múltiplos jogadores online vem munida de inovações de alto calibre. A mais significativa é a possibilidade de criar classes personalizadas. Em vez de optar por ser artilheiro, operador de armas pesadas ou outro, o jogador pode equipar habilidades especiais (*perks*) que correspondam ao seu estilo. Por exemplo: os "Rambos" vão querer utilizar uma habilidade que diminui o dano provocado por balas, mas os mais furtivos podem optar por carregar o dobro dos explosivos e um bloqueador de radares. Aqueles com mais sentido de humor irão gostar da *perk* Martyrdom, uma granada que explode após o jogador morrer. Mas há mais. Abater três adversários sem se

Os jogos da série sempre contiveram referências a filmes. Em COD4 existe uma missão inspirada na película "Black Hawk Down".

morrer entretanto dá direito a ver no radar, durante 30 segundos, a posição no terreno de todos os inimigos. Já se aniquilar cinco vilões, o jogador ganha um *raid* aéreo. Aquele que conseguir eliminar sete inimigos sem cair passa a ter a assistência de um helicóptero que automaticamente abre fogo sobre os inimigos, embora esteja vulnerável a ataques. Embora não seja para os *shooters* o que o primeiro capítulo da série foi, Call Of Duty 4 é uma obra incontornável. A montanha-russa em que coloca o jogador é feita de pura acção, intensidade e reviravoltas inesperadas. Um autêntico assalto aos sentidos.

TESTE
SUPER MARIO GALAXY

2007: ODISSEIA NO ESPAÇO

Mario rejuvenesceu com a Wii. A nova aventura do Super Mario é um hino à imaginação capaz de deixar qualquer jogador com a cabeça à roda.

JORGE VIEIRA





Trailers no DVD

Tenho algo para te dar». Esta é a mensagem que Peach envia a Mario num convite para a festa que está prestes a começar no castelo do Reino Cogumelo. Será que a princesa saiu da casca e prepara-se para enfiar finalmente o bigodudo debaixo dos lençóis?

Mario não cabe em si de alegria. Ele está tão contente que corre rapidamente para o castelo, não vá Peach mudar de ideias. Mas quando o herói chega ao Festival do Pó das Estrelas, Bowser e *sus muchachos* irrompem dos céus em caravelas voadoras e arrancam, literalmente, o castelo do solo. Mario sobe ao Espaço por pouco tempo: um Magikoopa lança-lhe um raio e o canalizador fica à deriva até aterrar, inconsciente, num asteroide. Para onde terá Bowser levado a princesa?

A série Super Mario nunca foi conhecida pela complexidade do seu enredo e Galaxy não é excepção. Há um herói, um vilão e uma dama em apuros: tudo simples. Pelo caminho há pedaços de estrelas para recolher, moedas para coleccionar e criaturas de todos os feitios e tamanhos para derrotar: a fórmula mantém-se perigosamente semelhante a **Super Mario 64**.

Mas Galaxy não se limita a recauchutar as ideias do clássico da Nintendo 64. Este novo projecto de Shigeru Miyamoto é uma explosão de luz, cor e imaginação como já há muito não se via numa consola. Há quem diga que os jogos começaram a levar-se demasiado a sério nestes últimos anos. Para essas pessoas Super Mario Galaxy é o antídoto perfeito para a depressão: um universo composto por pequenos mundos mágicos, dotados de uma personalidade própria, segredos e personagens que exigem a repetição do mesmo nível uma, duas, três vezes até que consigamos descortinar todos os pormenores.

O fosso que divide os jogadores hardcore dos utilizadores casuais é uma das discus-

sões mais em voga na indústria de videojogos. Muitos defendem que é impossível agradar, simultaneamente, às duas audiências. No entanto, Super Mario Galaxy prova exactamente o contrário. A lenta curva de aprendizagem e a simplicidade dos controlos tornam o jogo acessível a pequenos e graúdos. A estreia de um modo cooperativo – em que um segundo jogador utiliza o Wii Remote para apanhar estrelas ou disparar sobre os inimigos, entre outras tarefas – é outra seta apontada ao coração dos *casual gamers*:

o pai, a avó ou qualquer outra pessoa pode juntar-se à festa sem dores de cabeça para perceber o que é suposto fazer-se com o comando na mão. Tal como o director de produção da EAD Tokyo, Yoshiaki Koizumi, refere ao site norte-americano Next Generation «os jogos devem ser sempre acessíveis a qualquer pessoa, por isso se o trabalho for bem feito nem sequer faz sentido um estúdio ponderar essa separação entre jogadores hardcore e casuais. Mais vale pensar que existe um enorme grupo de jogadores e como é que podemos agradar ao maior número possível deles». Ou seja, Super Mario Galaxy é o verdadeiro jogo para o povo.

O efeito UAU!

Para salvar a sua amada, Mario recorre à ajuda de uma raça de estrelas-bebé – as Lumas – que viajam pelo espaço num Observatório de Cometas. Bowser roubou o combustível da nave e a chefe das Lumas, a enigmática Rosalina, incumbe Mario de reaver as Estrelas do Poder que permitirão perseguir o vilão até ao centro do universo. O Observatório é composto por uma série de cúpulas que garantem o acesso às dezenas de galáxias incluídas no jogo. No mais puro estilo Nintendo, o jogador desbloqueia novos níveis à medida que vai avançando na campanha. E que jornada temos pela frente!

Cada cenário de Super Mario Galaxy é um mistério. O jogo brinca com a gravidade e as leis da Física a seu bel-prazer: naves, asteroides, detritos espaciais, tudo é esticado, encolhido, aumentado ou distorcido ao sabor dos desígnios da equipa de Shigeru Miyamoto. A exploração dos cenários é, só por si, um desafio dentro do jogo. A força gravitacional permite a Mario explorar todos os recantos dos planetas com a cabeça



NA NET

Sites Relacionados:

<http://wii.nintendo.com/site/supermariogalaxy>

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/console/wii/code/915692.html

www.gamefaqs.com/console/wii/file/915692/50878

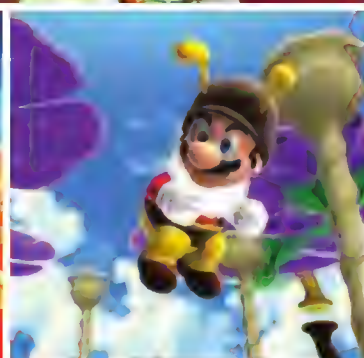
www.gamefaqs.com/console/wii/file/915692/50646

Existem caravelas enfiadas dentro de garrafas submersas no espaço sideral. Robôs à espera de serem escalados como se fossem montanhas. Labirintos de asteroides. O jogo alterna entre as duas e as três dimensões como um actor troca de camisas num set de filmagens.

SUPER MARIO GALAXY

SUPER MARIO GALAXY É RETRO MAS OLHA PARA O FUTURO. É ARTY, MAS NÃO É INTELLECTUALMENTE PRETENSIOSO. É COMPLEXO MAS QUALQUER PESSOA O PODE JOGAR.

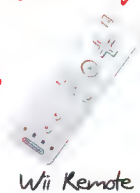
SISTEMA: WII AUTOR: NINTENDO EAD TÓQUIO
EDITORIA: NINTENDO DISTRIBUIDORA: CONCENTRA



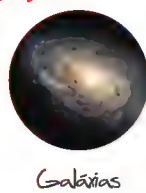
As contas que o jogo fez



+



x



=



para baixo e os pés bem colados ao solo. Inicialmente o efeito é desconcertante mas tudo flui de forma natural ao fim de alguns minutos, especialmente porque a câmara acompanha quase sempre a preceito os movimentos do herói.

O design de níveis de Galaxy é de fazer cair o queixo ao mais sisudo dos jogadores. Existem caravels enfiadas dentro de garrafas submersas no espaço sideral. Robôs à espera de serem escalados como se fossem montanhas. Labirintos de asteróides. Quartos infantis decorados com adereços dos velhos clássicos da NES e Super Nintendo. O jogo alterna entre as duas e as três dimensões como um actor troca de camisas num set de filmagens. Olhamos para a Wii e não vemos uma ponta de suor a escorrer pela consola.

Galaxy abre a janela e deixa-nos antever um futuro risonho para os jogos de plataformas. Mas existem momentos em que não tem vergonha de recuar às suas origens, espetando-nos com paisagens 2D cujos puzzles e armadilhas estimulam mais o cérebro do que qualquer Brain Training deste mundo.

Sensação de déjà-vu

Os clichés também não podiam faltar à festa. Temos o planeta gelado, a ilha tropical, o deserto tórrido e por aí fora. Existem ainda alguns *power ups* que permitem a Mario transformar-se em abelha ou fantasma, fazer skate sobre o gelo ou lançar bolas de fogo sobre os inimigos, ficar temporariamente invencível ou saltar mais alto. Há títulos que repetem estas fórmulas até à exaustão mas Super Mario Galaxy recorre aos chavões para fazer uma pausa na sequência de cenários insanos em que o canalizador esvoaça galáxia fora em busca de Estrelas do Poder.

Mario tem ainda tempo, por exemplo, para fazer surf no dorso de uma raia ou rolar uma bola ao melhor estilo da série *Super Monkey Ball*. Ocasionalmente, certas missões colocam-nos numa corrida contra o tempo para alcançar a meta. A variedade de estilos de jogo é tão grande que só temos vontade de abandonar o canalizador à sua sorte quando falhamos vezes sem

conta aqueles cenários repletos de buracos e armadilhas, tão típicos dos jogos de plataformas. Mas Super Mario Galaxy tem classe para dar e vender até quando nos deixa à beira de um ataque de nervos.

O Mario é preguiçoso?

Quando a EAD Tokyo começou a trabalhar nas novas desventuras do Super Mario, a Wii ainda estava em fase de desenvolvimento. Isso pode explicar a utilização simplista do Wii Remote no contexto da acção. Por um lado, sacudir o comando para atacar os adversários ou activar certas engenhocas é um conceito facilmente assimilável por qualquer indivíduo. Utilizar o ponteiro para recolher os pedaços de estrelas espalhados pela paisagem é outro *gimmick* que já tinha sido implementado de forma semelhante em *Super Paper Mario*: vestimos a pele de uma segunda entidade cuja função é ajudar o herói a recolher o "lixo" que garante vidas extra e o desbloqueio de novas galáxias. Esta dualidade de perspectivas é especialmente interessante nos jogos Wii. Por momentos, parece que controlamos duas personagens em simultâneo – o herói, visível no ecrã, e uma figura secundária, uma extensão invisível da nossa mão que influencia decisivamente o desenrolar da acção.

Galaxy é pouco imaginativo a explorar as potencialidades dos comandos Wii (nesse capítulo, *WarioWare: Smooth Moves* e *The Legend Of Zelda: Twilight Princess* estão alguns furos acima) mas em termos de banda sonora e direcção artística, o jogo vence de goleada quase toda a concorrência na consola da Nintendo. Tudo contribui para o espírito festivo: as versões orquestradas de melodias clássicas da série, as animações das criaturas, a profusão de cores nas paisagens, a sobreposição de diversos planos e imagens em pano de fundo. Estamos perante um jogo perfeito? Longe disso, especialmente porque jogos sem falhas é uma utopia para qualquer estúdio, em qualquer consola. Shigeru Miyamoto é um génio do *game design* mas não é Deus. Mas até o Divino deve estar, neste momento, a escrever uma carta ao Pai Natal a pedir um Super Mario Galaxy no sapatinho.

ÓDIO

KANE & LYNCH

PLATÔNICO

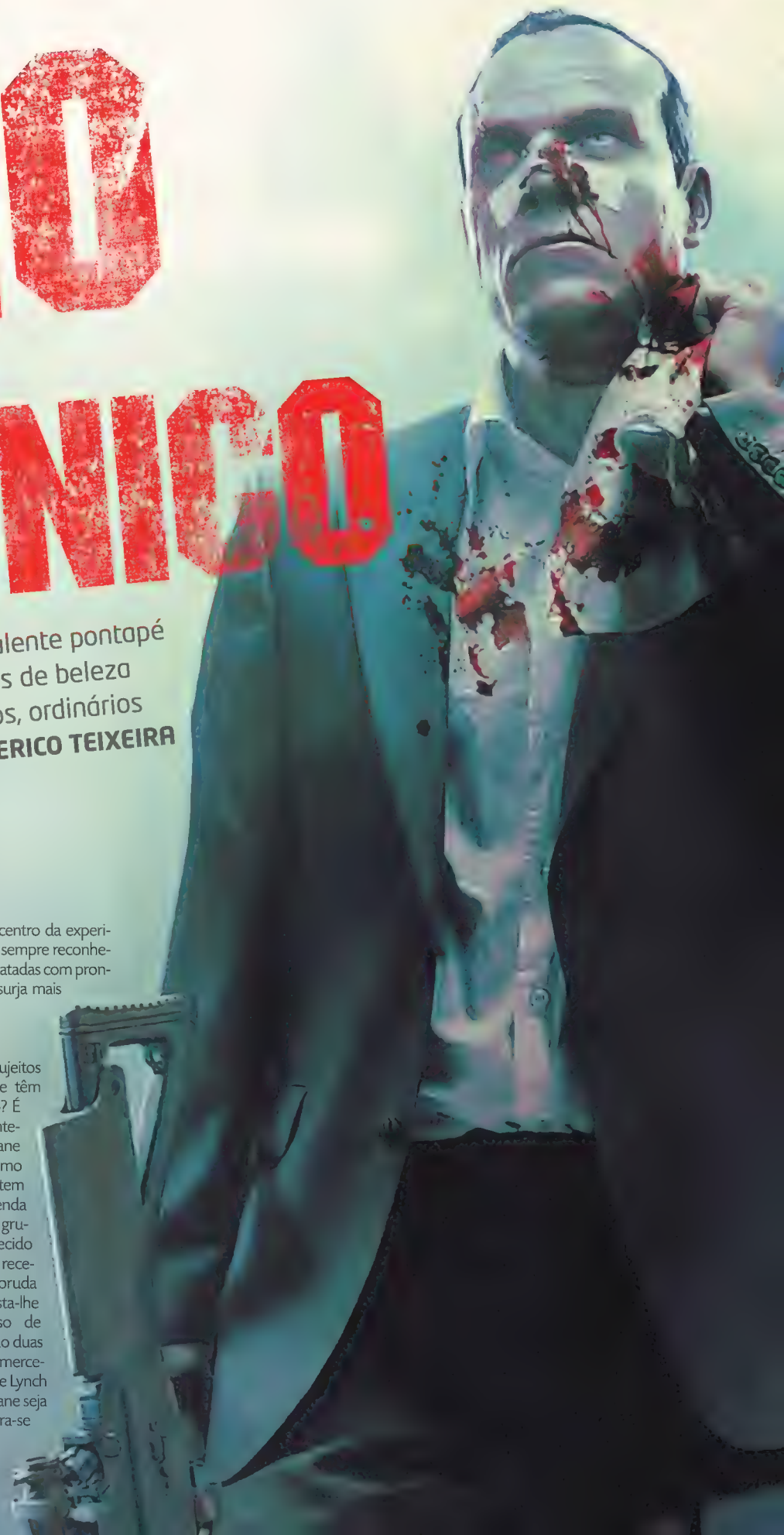
Os autores da série Hitman deram um valente pontapé no manual de boas maneiras e nos ideais de beleza para criarem um dos jogos mais violentos, ordinários e explosivos de que há memória. **FREDERICO TEIXEIRA**

Kane e Lynch são parceiros à força. Ambos são criminosos na casa dos cinquenta anos, têm uma personalidade execrável e já lhes resta pouca paciência para estarem com pruridos. Odeiam-se e são muito francos quanto a isso. Se Kane (o jogador) pede que o sigam, Lynch responde «fuck you!». E quando encarregamos o *redneck* esquizofrênico de fazer reféns durante o assalto a um banco, este não vai de modas: sobe para cima de um balcão, empunha a caçadeira e despeja cartuchadas sobre tudo e todos gritando «die motherfuckers, DIE!». Para além da ironia de ser lançado no período natalício, Kane & Lynch é uma retorcida adaptação dos típicos filmes buddy cop como «Tango & Cash» ou «48 Hrs». Só que ao contrário do que acontece em Hollywood, aqui não existem dois sujeitos que não gostam um do outro e alteram essa condição ao longo do jogo. Em vez disso são-nos apresentados dois protagonistas que se odeiam à partida e essa emoção amplifica-se com o desenrolar da acção. Aventuramo-nos concluir que até na ordinarice Kane & Lynch é satírico: numa indústria onde os jogadores

estão habituados a ser o centro da experiência e as suas ordens são sempre reconhecidas num tom formal e acatadas com prontidão, é interessante que surja mais um título contracorrente.

Jogo de interesses

Então mas se estes dois sujeitos se odeiam porque é que têm de trabalhar em conjunto? É tudo uma questão de interesses. O objectivo de Kane é salvar a sua família, mesmo que esta o odeie. Para isso tem de recuperar uma encomenda e entregá-la ao misterioso grupo de assassinos conhecido por The 7. Já Lynch quer receber uma recompensa choruda do The 7 e para isso basta-lhe acompanhar o progresso de Kane reportando a situação duas vezes por dia ao grupo de mercenários. Cada telefonema de Lynch impede que a família de Kane seja assassinada pelo The 7. Gera-se assim uma interessante





Fuck-o-meter

Fuck
(2005)

824



Goodfellas
(1990)

300



Reservoir Dogs
(1992)

269



Pulp Fiction
(1994)

265



The Departed
(2006)

237



American History X
(1998)

214



Scarface
(1983)

207



Magnolia
(1999)

190



Snatch
(2000)

159



Platoon
(1986)

159



FUCK THAT. FUCKIN' FUCKHEAD

É uma das palavras mais versáteis da língua anglo-saxônica e está cada vez mais vulgarizada nos videogames e no cinema. Em Kane & Lynch, ouvimo-la centenas de vezes para expressar indignação, raiva ou até surpresa. No cinema a palavra "fuck" até já serviu de pretexto para criar um filme.

situação de atrito entre os protagonistas, uma vez que se odeiam mas têm de zelar pela sobrevivência um do outro para atingir os seus objectivos.

O problema é que enquanto Kane é metódico, disciplinado e tem algum senso de moralidade, Lynch é uma bomba prestes a explodir. Se este último fica sem comprimidos ou perde a calma, fica paranóico e tem um acesso de violência extrema: espanca mulheres, berra asneiras agitando a sua caçadeira ou mata polícias e fica a disparar sobre os seus cadáveres. Ou seja, de cada vez que se avizinha uma situação delicada, Lynch é a última pessoa que gostaríamos de ter por perto. Por exemplo, num dado nível Kane rapta a filha de um chefe da máfia japonesa Yakusa para usá-la como moeda de troca numa negociação. É marcado o encontro com o tal chefe e Lynch é encarregue de vigiar a rapariga enquanto Kane trata da conversa. Assim que Kane chega ao local acordado, Lynch enerva-se e espeta um balázio na mulher. «Só estava a apontar para os pés, ela não parava quieta», desculpa-se o psicopata pelo auricular enquanto Kane está cercado de membros yakuza de arma em punho.

Este relacionamento volátil empurra toda a acção e design do jogo. A dinamarquesa IO Interactive conseguiu associar a componente de cooperação à narrativa, e não a manobras sinérgicas entre os protagonistas como vemos no promissor **Army Of Two**. Aliás Kane & Lynch é um jogo de acção bastante convencional onde nos limitamos a navegar e a disparar pistolas, caçadeiras ou metralhadoras. Nem sequer temos de recarregar as armas, saltar ou interagir directamente com Lynch. A única ferramenta táctica é um simples sistema de comandos semelhante ao

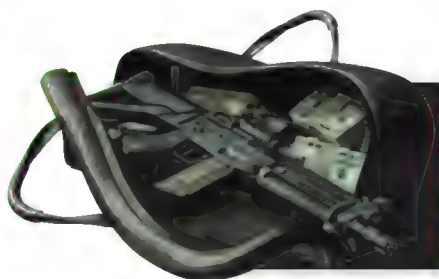


empregado pela IO em **Freedom Fighters**, que permite ordenar a Lynch ou outros companheiros seguirem o jogador, dispararem num dado sentido ou dirigirem-se para o local indicado. Para além disso, Kane encosta-se automaticamente cada vez que se aproxima de uma parede.

Vagas de prazer

Muita da acção de Kane & Lynch fica-se por despachar vagas de inimigos enquanto esperamos pela próxima sequência para ver que asneira Lynch irá retirar da cartola. O que não impede o surgimento de fantásticos momentos de acção *over-the-top*. Um bom exemplo disso é o nível onde os protagonistas percorrem uma discoteca com vários pisos que tem milhares de pessoas, lasers e

luzes psicadélicas. Quando entram no espaço, misturam-se na multidão, progredindo muito lentamente, levando encontros e empurrando as pessoas para poder andar alguns passos. Assim que a primeira bala é disparada, Kane e Lynch têm de despachar dezenas de seguranças no meio de uma multidão em pânico – o resultado é uma engraçada reciclagem do que acontecia em **State Of Emergency**. Mas há mais: os protagonistas participam numa fulminante ofensiva a uma prisão, soltando todos os presos para espalhar o caos urbano; fazem rappel num arranha-céus para interromper uma reunião



8/10

KANE & LYNCH

A ACÇÃO DE KANE & LYNCH PODE SER CONVENCIONAL, MAS O RELACIONAMENTO ENTRE OS DOIS PROTAGONISTAS AGARRA O JOGADOR ATÉ AO FINAL DA CAMPANHA.

SISTEMA: PC/X360/PS3 AUTOR: IO INTERACTIVE
EDITORA: EIDOS DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

As contas
que o jogo fez



Tango & Cash

+



Hitman

x



Tony Montana

=



Kane & Lynch

A personagem de Lynch é um auto-retrato psicológico exagerado do principal designer de personagens da IO Interactive, Anders Poulson.

NA NET

Sites Relacionados:

www.kaneandlynch.com

Truques e Dicas:

PC - www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/934404.html

Xbox 360 - www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/934403.html

PS3 - www.gamefaqs.com/console/ps3/data/939210.html

de mafiosos com granadas e rajadas de metralhadoras; enfim, graças aos ataques de fúria de Lynch, o duo percorre o globo para tratar de um problema que demoraria duas horas a ficar resolvido.

São notórias as influências de Hitman na criação da personagem de Kane, também ele um assassino de sangue-frio. Infelizmente a IO Interactive também foi buscar alguns maus exemplos da *franchise* pela qual é mais conhecida, nomeadamente o sistema de jogo por *checkpoints*, que obriga os jogadores a repetir vezes sem conta alguns trechos mais complicados. Esta dificuldade dissipa-se um pouco quando jogamos a campanha com um amigo, combinando táticas no momento ou reanimando o corpo do nosso parceiro no crime quando ele é abatido. Toda a campanha pode ser jogada desta forma, tanto localmente como via Internet.

A componente online de Kane & Lynch reserva outra surpresa: o modo *Fragile Alliance*, que é uma espécie de "jogo do mata", mas mais sacana. Basicamente um grupo de jogadores começa como criminoso e tem de trabalhar em conjunto para roubar dinheiro. Vence quem acumular mais capital no final da partida. O problema é que a qualquer instante um jogador pode quebrar a aliança e matar um outro criminoso para ficar com o seu dinheiro. Nesse instante o jogador assassinado renasce como polícia e tenta matar todos os ladrões, ganhando apenas uma pequena percentagem de dinheiro. Não fazemos a mínima ideia se este modo vai ou não ser um sucesso online, pois à data de análise do jogo ainda não existiam pessoas nos servidores. Mas uma coisa é certa, o modo *Fragile Alliance* capta muito bem o espírito da vertente de campanha de Kane & Lynch.

Para terminar, Kane & Lynch é um daqueles títulos cujas personagens e enredo está a gritar por uma adaptação cinematográfica – aliás, supostamente a Lionsgate vai adaptar este videogame ao formato do grande ecrã. A acção propriamente dita não é nada de extraordinária, muito menos inovadora. Mas a dinâmica criada entre estas duas personagens e as situações que enfrentam são certamente merecedoras de atenção. E é sempre interessante encontrar dois protagonistas "acabados", longe do género bonitinho ou entroncado com que nos cruzamos constantemente nos jogos.

KANE
Arrependimento, algum
senso de moralidade,
acções metódicas,
cíntricas e consequentes.

LYNCH
Alucinações,
discurso incoerente,
comportamento
desorganizado,
catatónico
ou paranóico.

Trailers no DVD



PRO EVOLUTION SOCCER 2008 AMARELO!

É irônico que uma das novidades mais badaladas da nova versão de Pro Evolution Soccer (PES) seja a possibilidade de nos atirmos descaradamente ao chão na tentativa de sacar faltas e penalties imaginários aos adversários. A brincadeira (inexistente na versão PS2) frequentemente custa caro a quem a tenta – o árbitro quase sempre o sanciona com um cartão. É irônico porque é essa a sensação com que ficamos depois de jogar PES 2008: a de que alguém se atirou para dentro da nossa grande área à espera de uma vitória fabricada.

O autor, Shingo Takatsuka, já tinha alertado para o facto de que esta versão não seria o que dela se esperava, especialmente na PS3. E com razão. É incrível, mas é na velha guarda da PlayStation que PES ainda se move com mais fluidez e precisão, é na PS2 que os passes saem mais escorregados, é lá que se mantém a sensação de que o jogo realmente cumpre o que o mandam executar. Isto apesar de pouco mais acrescentar ao passado do que um World Tour (uma série de desafios – por exemplo, entrar numa partida a meio e dar a volta ao resultado – que já se viram noutros títulos), um modo Comunidade (o jogo regista os resultados das partidas offline de até 16 jogadores, para que não restem dúvidas sobre quem é o melhor) e um ritmo

mais rápido e musculado que funde aspectos de PES5 e PES6. É aqui que PES se sente em casa.

Porque na PS3, os soluços constantes na animação podem ser constrangedores (vejam as repetições) e mesmo eliminar qualquer hipótese de prazer, especialmente nas horribéis partidas online, onde os tempos de latência impossibilitam uma partida em condições. Na dita nova geração, as animações são mais variadas, mas falta massa, gravidade, inércia, sei lá, todas as leis da Física que se deviam aplicar à belíssima coreografia que é ver um futebolista a conversar com a bola. Mesmo o balanço entre os mais fortes e os mais fracos, os mais velozes e os mais lentos, os mais tecnicistas e os mais guerreiros, parece falhado. Perdeu-se o que a série tinha conquistado como virtudes inatingíveis. E assim se diminui o deslumbre que seria jogar nos anfiteatros dos três “grandes” de Portugal aqui tão bem retratados. Na Master League, a popularidade dos clubes e dos atletas influencia a facilidade com que se reforça a equipa. É uma opção interessante, mas não muito séria. Parece apenas uma forma de evitar a rápida formação de equipas All-Star que frequentemente minava as versões anteriores. A inteligência artificial foi melhorada, com os futebolistas a variarem a abordagem à partida conforme o resultado e a fazerem mais compensações (ainda assim vemos algumas defesas limitadas e nem me façam falar dos guarda-redes). Esta funcionalidade chama-se Team Vision: certamente algo de que a Konami vai necessitar se quiser recuperar o prestígio perdido este ano. **N.C.**



PC **6/10** PS3 **5/10** PS2 **7/10**

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

SISTEMA: PC/PS2/PS3
AUTOR: KONAMI TÔQUIO
EDITORA: KONAMI
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES



Company Of Heroes: Opposing Fronts

SISTEMA: PC AUTOR: RELIC ENTERTAINMENT EDITORA: THQ
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

Opposing Fronts é o pacote de expansão para um dos melhores jogos de estratégia em tempo real do ano passado, Company Of Heroes. Esta produção da Relic introduz duas novas facções que são aproveitadas on e offline: a primeira é a Panzer Elite, uma força alemã muito rápida e versátil; a outra é o Exército Britânico, uma tropa resistente, lenta, defensiva e capaz de construir devastadoras artilharias. Nas duas novas campanhas, extras como as vozes *off* ou as sequências animadas parecem um subproduto do título original. É uma sensação que felizmente não transparece no campo de batalha, onde os combates são intensos, particularmente em missões de defesa. Já online estas duas forças vêm refrescar as táticas e estratégicas a usar, ainda que densifiquem a componente de microgestão de unidades, estrangulando um pouco a simplicidade que caracterizava Company Of Heroes. **FT.**



NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

PINTAINHOS A BAILAR

Revolution? O que tem de revolucionário este *remake* de um clássico de 1988 lançado para o Amiga? Nada.

A aventura do piu-piu Tiki por terras da Nova Zelândia foi um dos melhores exemplos do género de referência nas décadas de 80 e 90: o jogo de acção em plataformas. Leia-se níveis labirínticos, inimigos fofinhos mas maus como as cobras, acção *nonstop*, muitos saltos e cenários a tirar proveito de toda uma nova paleta de cores descoberta com a passagem do Spectrum e companhia para o mundo de novas potencialidades dos 16 bits. Tiki aparece aqui com cara lavada, gráficos polidos e capaz de novos

truques, como o salto duplo ou a capacidade de rodar o arco e flecha com que abate inimigos num ângulo de 360 graus. Por outro lado, a tarefa foi-lhe facilitada graças à existência de três pontos de vida (no Amiga morria ao primeiro contacto com os inimigos). Novo mesmo só alguns minijogos que recorrem ao ecrã sensível da DS (rodar maanetas, jogos de "descubra as diferenças" com base nos cenários do jogo) mas que parecem enxertados à bruta para justificar o formato DS. Nada de revolucionário, portanto, mas ainda assim uma aposta interessante tanto para os nostálgicos como para quem procura descobrir as pérolas de um passado perdido. **N.C.**



5/10



NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

SISTEMA: DS
AUTOR: DREAMS
EDITOR: RISING STAR
DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL



6/10

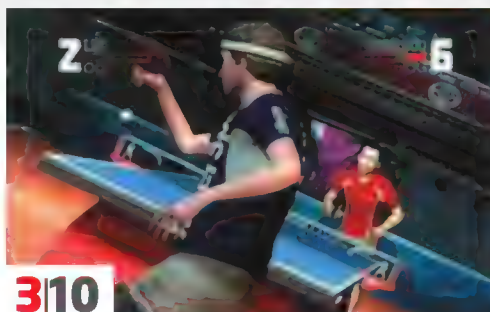
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3

SISTEMA: PLAYSTATION 2 AUTOR: SPIKE EDITORA: ATARI
DISTRIBUIDORA: ATARI IBERICA

À semelhança do que aconteceu com os seus antecessores, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 é a mais competente adaptação da série animada de Akira Toriyama ao molde dos jogos de tarefa-nes.

Desta feita podemos controlar mais de 150 personagens em torneios, duelos isolados, combates em equipa ou no modo Story, que segue as passadas da série televisiva. As batalhas são frenéticas e as personagens esvoaçam pelos cenários coloridos a grande velocidade, teletransportando-se, distribuindo socos e pontapés ou usando devastadores ataques especiais.

Um olhar atento para os antecessores de Budokai Tenkaichi 3 revela que pouco ou nada mudou nesta nova incursão, principalmente no que respeita ao estilo dos combates que, pela linearidade, podem saturar muito rapidamente os jogadores. **FT.**

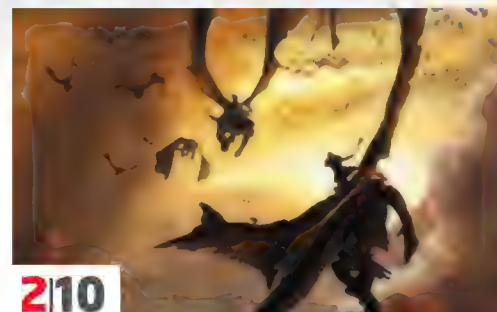


3/10

Table Tennis

SISTEMA: WII AUTOR: ROCKSTAR LEEDS EDITORA: TAKE TWO
DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL

Table Tennis ficou conhecido na Xbox 360 como um jogo de ténis de mesa simples e cheio de ritmo em que o jogador era desafiado a imprimir efeitos na bola para conseguir surpreender o adversário, marcando os preciosos pontos para sair vitoriosos. Mais de um ano após a sua estreia, o jogo chega à Wii e é uma franca desilusão. Entre um método de controlo tão simples que permite jogar de olhos fechados e um outro complicadíssimo mas mais preciso, a verdade é que nunca usamos o Wii Remote para reproduzir o movimento de uma raqueta com eficiência. O aspecto gráfico, que permitia identificar o cansaço e nível de concentração dos adversários, também foi estrangulado para que pudesse correr na consola da Nintendo. Apenas podemos concluir que a Wii não é, de todo, uma plataforma amigável ao conceito visual e interativo de Table Tennis. De resto, este título tem o mesmo conteúdo da versão original, com várias mesas, campeonatos e raquetas, assim como uma mão-cheia de jogadores com diferentes perfis competitivos. **FT.**

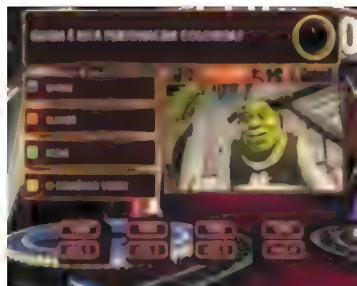


2/10

Lair

SISTEMA: PLAYSTATION 3 AUTOR: FACTOR 5 EDITORA: SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Tudo estava em harmonia até que os vulcões entraram em erupção. Os povos dividiram-se em dois: os Mokais, baseados na tecnologia do fogo; e os Asylians, dedicados à cultura e religião. A fome dos primeiros leva-os à guerra com os segundos, que se defendem com sua força de cavaleiros de dragões. O jogador é um desses paladinos, confrontado com um controlador Sixaxis problemático. No início, a adaptação é intuitiva. Os movimentos do dragão são naturais, porém quando as batalhas começam os problemas surgem. A latência do Sixaxis torna-se notória, os movimentos são tardios e pouco precisos. Falhamos os alvos e não conseguimos manobrar em condições. Para piorar, quando aterrmos a câmara não nos dá a sensação do espaço e da localização dos nossos inimigos. Definitivamente, o jogo é prejudicado pela opção única da utilização do gamepad. De tal maneira, que nos esquecemos da repetição dos níveis, da seta inútil que nos indica o objectivo, das sequências cinematográficas intrusas e da narrativa simplista e óbvia. **R.G.A.**



BUZZ! HOLLYWOOD QUIZ

PASSATEMPO AMERICANO

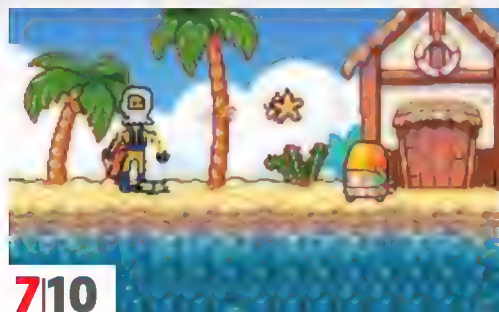
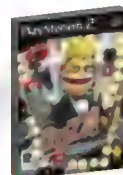
Cinco mil perguntas são o número que a produtora Relentless Software afirma preencher Buzz! Hollywood Quiz. Se assim for, temos muitas tardes de Inverno e uma passagem de ano bem recheada. Sem alterações significativas, comparando com os jogos anteriores da série, este título prima pela máxima «em equipa que ganha, não se mexe». As rondas de perguntas são variadas e equilibradas - ora fáceis, ora rebuscadas -, como tem sido hábito de jogos anteriores. Foi acrescentada uma nova prova: Facto ou

Ficção. Aqui os jogadores têm de ter uma boa cultura de coscuvilhices cinematográficas, visto que a base das perguntas está relacionada com a vida das estrelas. Por exemplo, uma das perguntas é sobre Sigourney Weaver e o seu nome verdadeiro, onde fazem alusão ao gosto do pai da actriz pela História de Roma (pista: o irmão de Sigourney chama-se Trajano). Hollywood Quiz não se distingue pela diferença, mas destaca-se pelos momentos de boa disposição que dá aos cinéfilos que gostam do cinema *made in USA*. **R.G.A.**

7/10

BUZZ! HOLLYWOOD QUIZ

SISTEMA: PLAYSTATION 2
AUTOR: RELENTLESS SOFTWARE
EDITORIA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

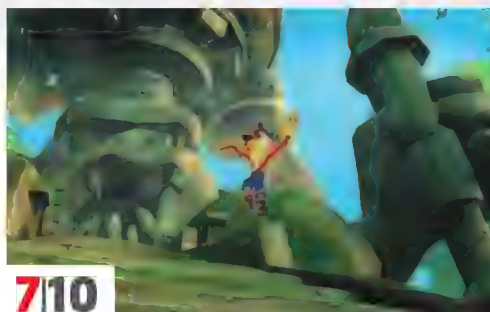


7/10

Drawn To Life

SISTEMA: DS AUTOR: 5TH CELL EDITORA: THQ
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

Drawn to Life é um mundo desenhado pelo Criador, no Livro da Vida, que começa a ser tomado pelas trevas. Esta é a base de todo o universo do jogo e é neste caos que uma habitante da Village aborda directamente o jogador e suplica-lhe pela sua intervenção. A interferência neste mundo começa com a criação de um herói. Ao nosso dispor estão vários *templates* de personagens, ou ignorámo-los e desenhámos o nosso próprio "boneco". A partir daí o nosso paladino dedica-se a libertar três habitantes e a encontrar quatro páginas rasgadas do Livro da Vida em cada nível. Pelo caminho o jogador desenha plataformas e armas, colorindo baleias e submarinos, para conseguir ultrapassar os obstáculos. Drawn to Life introduz, com bastante acessibilidade, o conceito do faz-tu-mesmo dentro da acção. Títulos como Wario: Master in Disguise e Kirby: Canvas Curse, já permitiam interagir com o herói através do desenho, mas não a este nível. **R.G.A.**

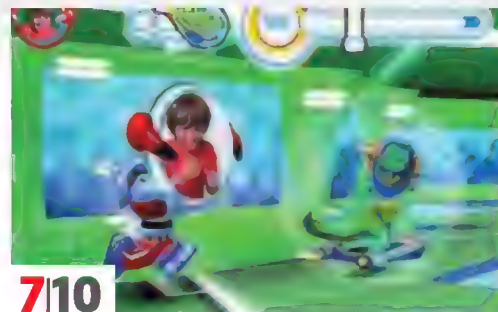


7/10

Crash Of The Titans

SISTEMA: PS2/DS AUTOR: RADICAL ENTERTAINMENT EDITORA: VIVENDI
UNIVERSAL DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL

Crash Bandicoot volta a enfrentar Dr. Neo Cortex. O cientista louco sonha conquistar o mundo e rapta a irmã do nosso herói, para ela ajudá-lo a construir o mega-robô Doominator. Mas Crash não é um marsupial passivo e tenta libertar a sua irmã ao longo dos vários episódios desta aventura. Para esse efeito, conta com um novo poder: uma máscara mágica que lhe permite dominar os inimigos e utilizá-los na progressão. Um bom exemplo da importância desta nova funcionalidade são as batalhas de *bosses*. Primeiro temos de atordoar e dominar os "titãs" (os monstros alterados por Cortex) mais fraquinhos. Depois, utilizá-los para controlar os mais fortes e assim sucessivamente até dominarmos o próprio *boss*. Crash Of The Titans destaca-se pela sua acção intensa e divertida, mas também pelo humor nos diálogos e frases ditas pelos oponentes de Crash. Não resistimos quando descobrimos que podemos utilizar os cogumelos para saltar mais alto e ouvimos: «pareces um canalizador a saltar nesses cogumelos!» **R.G.A.**

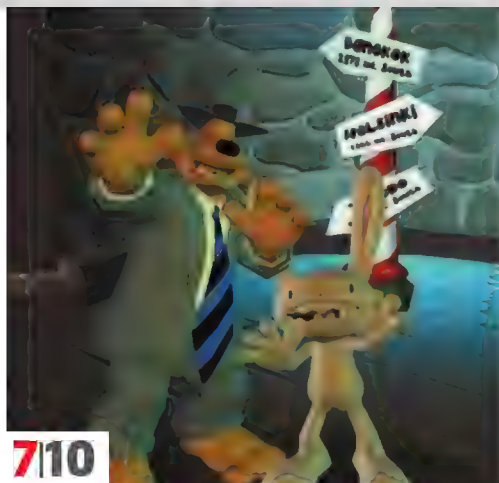


7/10

EyeToy: Play Astro Zoo

SISTEMA: PLAYSTATION 2 AUTOR: SCEE LONDON STUDIO EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Quem tem uma PS2 e uma câmara EyeToy pode voltar a usá-las. Se precisavam de motivo, Play Astro Zoo é um. Os jogadores têm de reorganizar um Jardim Zoológico espacial. Um cometa embateu na nave e libertou alguns animais. O regulador climático e outras funcionalidades ficaram danificados, e cabe ao jogador repará-los. Os minijogos disponibilizados são variados e engraçados o suficiente para garantir uma sessão de gargalhadas entre amigos ou com os filhos. Tosquiar ovelhas, esfregar barrigas de cobras cheias de detritos espaciais, imitar os exercícios aeróbios de um urso polar ou partir gelo a jogar flippers, são exemplos das actividades que podemos fazer gesticulando. À medida que vamos cumprindo as tarefas, os animais regressam para o seu lugar e desbloqueamos a porta final de cada cenário. Esta é uma boa opção para os dias de férias do Natal. Os mais novos têm diversão garantida neste quinto título da série EyeToy: Play e os mais velhos uma desculpa para se divertirem e fazerem figuras menos próprias. **R.G.A.**



Sam & Max Ice Station Santa

SISTEMA: PC AUTOR: TELLTALE GAMES EDITORA: TELLTALE GAMES
DISTRIBUIDORA: N.D.

Segundo o presidente da Telltale Games, Dan Connors, é uma pena que, ao contrário do mundo da música e cinema, não existam mais videogames inspirados pelo Natal. A culpa, diz ele, é dos modelos de distribuição: passado um mês ou dois, não faz sentido para as lojas terem um jogo de Natal a ocupar as prateleiras.

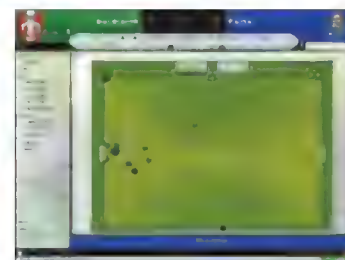
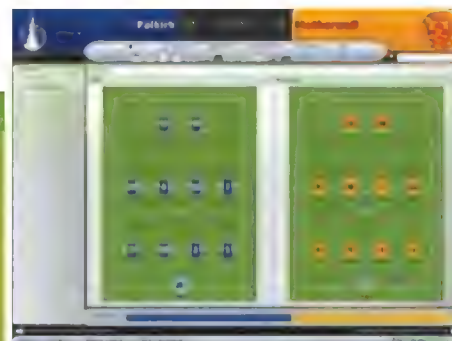
É por isso que, mais uma vez, a série Sam & Max volta a surpreender pela positiva. O arranque da segunda temporada de episódios mistura o imaginário natalício com a insanidade típica de um jogo Sam & Max. Desta feita, o duo viaja até ao Pólo Norte para se confrontar com um Pai Natal à beira da loucura e de caçadeira na mão.

A mecânica de jogo *point and click* mantém-se inalterada, bem como a facilidade dos puzzles talhados para o mercado dos jogadores casuais. Excelente mesmo é o humor *nonsense* capaz de divertir o jogador mais sisudo. E por nove dólares (cerca de seis euros), Ice Station Santa é uma autêntica pedrinha de Natal. Para adquirir o jogo visitem www.telltalegames.com/samandmaxseasontwo. J.V.



FOOTBALL MANAGER 2008

O TECIDO FAZ A DIFERENÇA



7/10

FOOTBALL MANAGER 2008

SISTEMA: PC/MAC
AUTOR: SPORTS INTERACTIVE
EDITOR: SEGA
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES



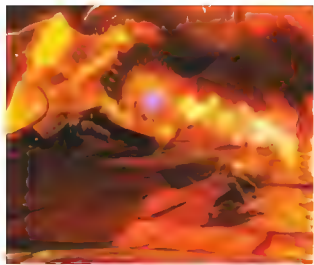
Olhamos para a capa das versões 2007 e 2008 de Football Manager (FM) e tiramos-lhes as medidas: um treinador, certamente Mourinho, o mesmo sobretudo de caxemira Armani. Mudam o padrão e a cor da gravata. A camisa, branca nos dois casos, é mergulhada a verde em 2007 e a vermelho na capa deste ano.

A cada ano que passa, a Sports Interactive parece pouco mais fazer que mudar de gravata aos seus jogos. Um *lift* do design da interface é sempre bom para arejar e sugerir um ar novo e fresco – o design deste ano é quase Applesco na sua limpidez e disposição da informação. Há sempre novidades. Plantéis e bases de dados actualizadas são uma boa desculpa para reinvestir no jogo. As alterações táticas em tempo real durante as partidas (sem pausas) são úteis para quem prefere partidas mais demoradas. Definir o comportamento tático de cada futebolista é mais fácil, já que o ecrã agora mostra o atributo associado a cada acção técnico-táctica (estilos de passe, cruzamentos, liberdade criativa, etc.). No início da temporada elegem-se os capitães de equipa – uma medida política que pode ter impacto profundo no balneário. A dimensão do terreno afecta o estilo de jogo – um campo estreito aumenta a concentração de unidades no meio campo, por exemplo. Curiosamente, mesmo apesar de ter seleccionado as dimensões máximas para o relvado da Luz, o campo foi descrito como estreito, aliás como todos os outros... A existência de um porta-voz dos adeptos e de

indicadores da sua aprovação em relação a tópicos como a política de contratações, a sua relação com os atletas e a opinião sobre a qualidade de jogo da equipa coloca mais pressão nos ombros do treinador. A direcção preocupa-se mais com a gestão e FM08 mostra como nem sempre o que agrada o presidente do clube coincide com a opinião das massas. Razão e coração de costas voltadas.

Já é possível negociar os orçamentos para transferências e salários, transferindo dinheiro de um para o outro: cortando nos salários para reforçar nas contratações, por exemplo. Definir os prémios colectivos a atribuir à equipa mediante a conquista dos objectivos da época é outro momento de feliz realismo.

Os tempos de carregamento e de gravação estão muito mais rápidos, mesmo jogando com quase duas dezenas de ligas. Os iniciados têm a vida muito mais facilitada graças a um sistema remanescente da Ajuda do Office. São novidades que se revelam com o decorrer das horas. Pequenas, mas que para o jogador veterano têm um impacto significativo na imersão. Mera operação de cosmética? Um fato Armani e um outro comprado na H&M podem ter o mesmo corte e fazer pouca diferença à vista, mas a lã virgem do primeiro fazem toda a diferença em relação ao polyester do segundo. Porém, da mesma forma que poucos estão dispostos a desembolsar 2000 dólares por uma peça do costureiro italiano, serão cada vez menos os que quererão investir 50 euros todos os anos por um FM. N.C.



FOLKLORE

LER UM JOGO

Numa aldeia costeira, sinistra e ilusória, ocorreram três homicídios há 17 anos, que ainda hoje ensombram os poucos habitantes de Doolin, Irlanda. Ellen, filha da terra, regressa ao fim desses anos em busca do seu passado. Keats, um jornalista de uma revista sobre o paranormal, investiga um telefonema misterioso. Folklore vive sem dúvida da história, um misto de policial com fantasia. As personagens são fortes, e os dois mundos em que decorre a acção são fascinantes. Chegamos a um ponto do jogo em que queremos avançar o mais depressa possível, só para sabermos

qual a pista a seguir. «O objectivo principal deste jogo é simplesmente chegar ao fim», afirmou o produtor deste RPG, Yoshiaki Okamoto. Apesar do sistema de combate ser bastante interessante, porque permite absorver os poderes dos inimigos, o facto é que a narrativa consegue seduzir-nos mais do que a acção. Política, crime, vida, morte, memória e sobrenatural são os temas utilizados pela Game Republic para nos seduzir. Folklore é como um livro. Quando pousamos o controlador, o enredo e as personagens persistem no nosso pensamento. **R.G.A.**



8/10



FOLKLORE

SISTEMA: PLAYSTATION 3
AUTOR: GAME REPUBLIC
EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

Trailers no DVD

Valkyrie Profile 2

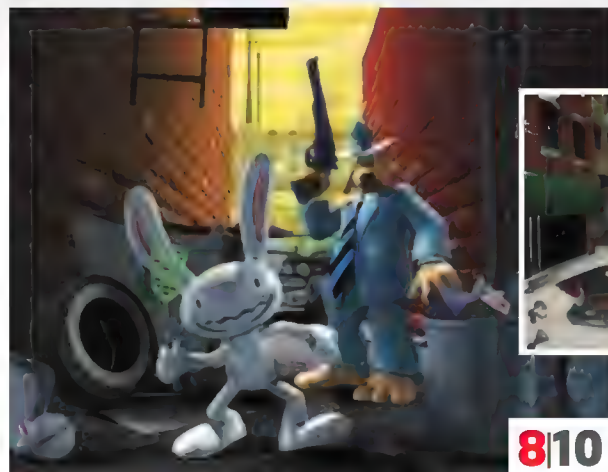
SISTEMA: PLAYSTATION 2
AUTOR: SQUARE ENIX
EDITORA: SQUARE ENIX
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

6/10

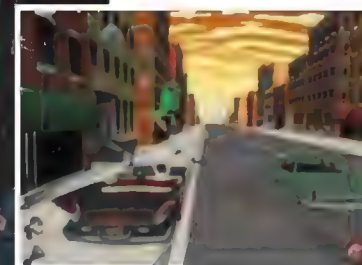


Os jogos de role play japoneses, como os da série *Final Fantasy*, sempre utilizaram elementos retirados de mitologias de diversas culturas. *Valkyrie Profile* tem a particularidade de focar apenas a mitologia Nórdica. Surgiu em 1999 para a PlayStation e foi reeditado para PSP em 2006. Como passou um pouco despercebido, os autores optaram não relacionar directamente os eventos de *Valkyrie Profile 2* (VP2) com os do original. Numa altura em que os RPGs japoneses se tentam reinventar, VP2 mantém-se fiel às suas raízes, ostentando

cenários 2D que apenas podem ser explorados correndo ou para a esquerda ou para a direita. Já o sistema de combate foi actualizado. O jogador leva até quatro personagens para um campo de batalha 3D, sendo que o ataque de cada uma delas está vinculado a um dos clássicos botões PlayStation. É também possível dividir a equipa em grupos, para que uns distraiam o inimigo enquanto outros atacam. Apesar de se apresentar datado de um modo geral, VP2 encerra uma narrativa interessante e um sistema de combate divertido. **G.B.**



8/10

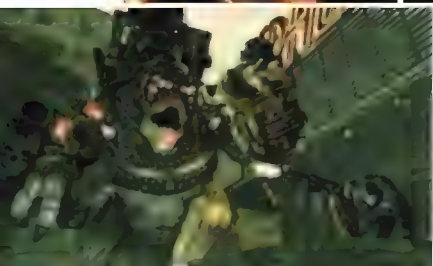


Sam & Max: Season One

SISTEMA: PC AUTOR: TELLTALE GAMES EDITORA: JOYWOOD DISTRIBUIDORA: PLAYGAMES

Quem diria que Sam e Max, duas personagens emblemáticas do catálogo LucasArts, renasceriam das cinzas para protagonizar o primeiro videogame verdadeiramente episódico do século XXI? *Season One* reúne seis capítulos onde o humor demente dá as mãos à velha fórmula *point and click* das aventuras das décadas de 80 e 90. Os enigmas são relativamente simples, o que retira interesse ao jogo mas facilita a vida aos novatos da investigação policial. Todavia, mais do que a genialidade dos puzzles, o êxito

das aventuras Sam & Max faz-se à custa de uma série de diálogos plenos de uma ironia e duplo sentido raramente vistos no mundo dos videogames. É uma espécie de homenagem interactiva a comediantes como os Monty Python, com o *nonsense* a crescer de episódio para episódio. Deste modo, até faz sentido que a trama desta *Season One* não faça sentido nenhum. Episódios favoritos: Abe Lincoln Must Die!, incluído gratuitamente no DVD Hype! desta edição, e o desconcertante *Reality 2.0*. **J.V.**



GEARS OF WAR

AINDA ESTÁ QUENTE

Coube à autora de *Painkiller*, a People Can Fly, adaptar *Gears Of War* ao PC. O jogo que deu um fôlego inicial à componente online da Xbox 360 não tem o mesmo impacto em computador, mas surge com outras mais-valias, a mais importante das quais é um editor que permite às comunidades criar os seus próprios mapas e modificações. Cinco novos capítulos na campanha e três novos

mapas para jogar online são outros argumentos para experimentar a versão PC de *Gears Of War*. Quanto ao resto, é uma conversão competente do que vimos na Xbox 360: gore em alta definição, motosserras e uma interessante mecânica de acção táctica onde o jogador tem de aproveitar cada recanto dos mapas para se proteger, abatendo os inimigos à medida que vai espreitando. **FT.**



8/10



GEARS OF WAR

SISTEMA: PC

AUTOR: PEOPLE CAN FLY

EDITORA: MICROSOFT

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT PORTUGAL



5/10

SOCOM: Tactical Strike

SISTEMA: PSP AUTOR: SLANT SIX GAMES EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

A PSP parece ser a consola oficial de todos os jogos com Tactics no nome. Agora é a vez de *SOCOM* que, sem querer reinventar a roda, oferece um jogo de acção... táctica, claro está. Este título coloca o jogador ao comando de quatro soldados especiais incumbidos de resgatar um embaixador. A premissa é desinteressante mas não faz mal, porque a diversão reside na jogabilidade, no prazer, ainda que limitado, de palmilhar ruas de cidades, armazéns industriais e outros locais, a eliminar mauzões. O jogador pode dirigir a equipa como um todo ou dividi-la em dois. As acções do quarteto são geridas através de comandos contextuais muito bem conseguidos, que permitem correr de uma cobertura para outra, arrombar portas, hackar maquinaria e muito mais. As limitações que referimos têm a ver com a inteligência artificial dos inimigos, que por vezes simplesmente não reagem, e com a perspectiva da câmara, cujo ângulo fechado dificulta a percepção do meio envolvente. Apenas recomendado aos fanáticos da acção táctica e da série *SOCOM*. **G.B.**



OUTROS 6/10

WII 5/10

Tiger Woods PGA Tour 08

SISTEMA: TODOS AUTOR: EA TIBURON EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

Tiger Woods sempre foi conhecido por tentar ser um desportista completo em todas áreas do golfe. Em *PGA Tour 08*, o jogador também poderá fazê-lo. É possível compensar os pontos mais fracos da performance, através da personalização e desenvolvimento da personagem ou, no caso da PSP, aplicar os pontos ganhos nas capacidades que mais interessem. Caso o *drive* seja forte, o golfista melhora nesse aspecto. Em relação à PSP, o jogador "investe" os pontos que for acumulando nas características técnicas (precisão, *put*, etc.) que quer desenvolver. Nas versões PC, Xbox 360 e PS3, a personalização vai mais longe, ao permitir que o jogador coloque a sua foto na cara do golfista. De regresso está a possibilidade de fazermos a tacada com o sistema *three button press*. Ou seja, carregar num botão para accionar o medidor de força e o da precisão, e para parar os medidores. Uma excelente alternativa para os problemas de precisão dos manípulos esquerdos e do Wii Remote, que mancham este simulador de golfe do mercado. **R.G.A.**



5/10

My Horse and Me

SISTEMA: PC AUTOR: W!GAMES EDITORA: ATARI DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

Quando um jogo nos pede para «experimentar toda a emoção da vida com o nosso cavalo», é impossível não esboçar um sorriso e pensar que este sim, é o verdadeiro jogo de Natal para toda a família. Para além do hilariante nome, *My Horse And Me* conta com a licença oficial da Federação Internacional Equestre, o que permitiu à W!Games recriar alguns dos principais torneios de saltos de obstáculos da actualidade. O jogo foi talhado para o público infantil, com um grafismo bastante colorido e minijogos tão bucólicos como caçar borboletas ou apanhar estrelas que caem do céu. Até é possível dar um salto aos estábulos e cuidar do cavalo, escovando-lhe a crina e passando-lhe umas esponjas pelo pelo. O problema é que, passado o encanto inicial, até as crianças vão lamentar os controlos demasiado rígidos (os cavalos saltam automaticamente!) e a falta de mais cenários e interações com o cavalo. **J.V.**



€17

GRAN TURISMO 4

SISTEMA: PLAYSTATION 2 DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL
PREÇO: 17 EUROS

O realismo, o comportamento físico dos carros e a minúcia ao volante são levados muito a sério em Gran Turismo 4, um título que permite correr em dezenas de campeonatos com centenas de bólides distintos.



€18

KILLZONE: LIBERATION

SISTEMA: PSP DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL
PREÇO: 18 EUROS

Tal como no original, Killzone retrata a batalha entre a Humanidade e o exército dos Helghast num cenário futurista. Contudo, Liberation propõe acção na terceira pessoa com missões que podem ser jogadas on ou offline.



€20

MIND QUIZ

SISTEMA: DS DISTRIBUIDORA: ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS

Mind Quiz da Ubisoft é uma clara imitação do popular jogo para treinar o cérebro, Brain Training. Ainda assim, os que já estiverem fartos dos exercícios criados pelo Dr. Kawashima encontram neste título uma alternativa em conta.



€ 20

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

SISTEMA: PC DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL
PREÇO: 20 EUROS

É um dos grandes jogos de role-play do ano passado, no qual a estrutura de jogo aberta de Grand Theft Auto 3 se funde com um universo de fantasia medieval e gráficos que estão na senda pelo fotorrealismo.



€ 20

NEED FOR SPEED COLLECTION

SISTEMA: PC DISTRIBUIDORA: ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS

Esta colecção junta os três capítulos mais aplaudidos da série Need For Speed: Underground 1 e 2 e Most Wanted. Nos dois primeiros o jogador desce ao submundo do tuning e das corridas noctívagas ilegais. Most Wanted troca a noite pelo dia focando a sua acção em épicas perseguições policiais.



€ 30

VIVA PIÑATA

SISTEMA: XBOX 360 DISTRIBUIDORA: MICROSOFT
PREÇO: 30 EUROS

As pinatas virtuais da Rare não foram construídas com o objectivo de serem partidas em festas populares. São seres vivos que precisam do jogador para terem um paraíso colorido onde passar a vida. A mecânica de Viva Piñata é como uma versão mais acessível de Theme Park.

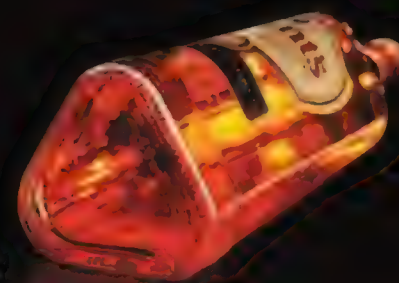


onde toda a gente via um sapo

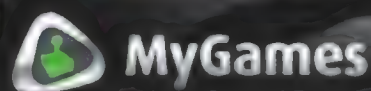
alguém viu um carro lendário



França, 1955.
O designer italiano
Flaminio Bertoni cria o carro
que ficou conhecido por todos
como "boca-de-sapo".
O lendário Citroën DS foi
lançado no Salão Automóvel
de Paris, obtendo 12.000
encomendas logo
no primeiro dia.



TRY A DIFFERENT ANGLE. **GRANT'S.**



Rede MyGames: [magazine](#) | [on demand](#) | [tv](#)

NOME DE UTILIZADOR: PALAVRA CHAVE:

on demand: Cobertura da FuturTech em Portugal: não percas nada sobre o maior evento de jogos a sul do Tejo.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

17 de Novembro | 19h30 | Canal 4

17 de Novembro | 19h30 | Canal 4

COMPETIÇÕES & TORNEIOS
Regista-te já para participar

PRO-GAMER
Tudo sobre a elite dos jogadores

FAMILY PACK
Jogos para toda a família

CASUAL GAMER
Tudo sobre jogos casuais

NOTÍCIAS & ANTEVISÕES
Tudo sobre o mundo dos jogos

TRUQUES & DICAS
Tudo sobre dicas e truques

VIDEOS & SCREENSHOTS
Tudo sobre vídeos e imagens

REGISTA-TE JÁ **SUBSCREVER** **LER JÁ!**

Wallpapers

das tuas jogos favoritos
na tua televisão

MyGames
a tua rede

NEWSLETTER

Subscreve a newsletter Radical MyGames
e fica a par de todas as novidades!

ENVIAR A UM AMIGO

FÓRUM

Qualifiers WCG na fixusnet - roubalheira!
Autor: zeta1 | Fórum: supermegaforum!

(n)efastus* ganham torneio W2 de rtow!
Autor: edman | Fórum: Geral

NFS Carbon - AJUDA!!!
Autor: mous54 | Fórum: Ajuda

DESTAQUES

FORMAS DE AJUDA

TRUQUES E DICAS **A MELHOR ANÁLISE** **JUNTA-TE A NÓS** **A TUA OPINIÃO**

Não pares de jogar

Encontra a diversão em <http://www.mygames.pt>

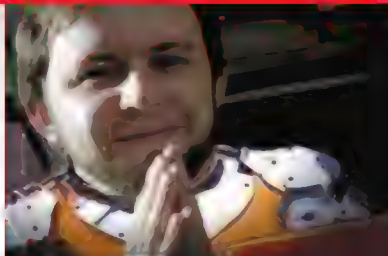
Tudo sobre os melhores jogos, as críticas mais rigorosas, as notícias mais frescas,
todos os ficheiros e uma comunidade de jogadores como tu à tua espera.



MyGames

Find The Fun

DEBAIXO DE FOGO



GONÇALO BRITO

Guitarrista ou controlista?

Desde que surgiu em 2005, o jogo **Guitar Hero** tem suscitado discussões sobre a sua relação com o mundo dos músicos. O recente sucesso do terceiro capítulo da série – **Guitar Hero 3** rendeu 115 milhões de dólares (cerca de 78 milhões de euros) só na primeira semana de vendas – levou o site News.com a realizar um artigo sobre o assunto, para o qual entrevistou alguns profissionais do ensino de música.

«Quando vejo miúdos a jogar Guitar Hero (GH), sinto que tenho o meu negócio assegurado por muitos e bons anos», comentou o dono da New York City Guitar School, Dan Emery, defendendo que o jogo vai levar os jovens a querer aprender guitarra a sério. Se a opinião de Emery é demasiado optimista, a do instrutor de guitarra-baixo sediado em San Diego, David Hilton, é no mínimo dramática. Hilton considera que GH «vai matar a música» pois «enquanto os jogadores se conseguem tornar muito, muito bons em Guitar Hero, não é nada fácil aprender a tocar um instrumento real». Embora não existam ainda estudos que comprovem qualquer destas teorias, como admite o próprio News.com, parece óbvio que estes tutores estão a confundir o desejo de ser uma estrela de rock com o querer aprender um instrumento musical. O sonho de subir a palcos gigantescos e tocar para alguns milhares de fãs histéricos – ou seja, ser adorado – é o desejo primordial que motiva tanto a aprender a tocar música como a querer brincar aos heróis com GH. Mas o que mantém as pessoas a jogar GH é a sua acessibilidade e capacidade de divertir, elementos que não existem na fase inicial de aprendizagem de guitarra eléctrica: essa etapa é tudo menos fácil e divertida. O próprio Emery refere que os seus alunos não admitem frequentar a sua escola por incentivo de GH.

«A esmagadora maioria das pessoas desiste ao fim de seis meses ou um ano por frustração, simplesmente porque é demasiado difícil aprender a tocar música da forma tradicional», diz o co-fundador da Harmonix, Alex Rigopulos (produtora responsável pelos dois primeiros GH), aproveitando para explicar que a produtora foi criada exactamente com o intuito de «dar aos amantes de música que não tocam instrumentos – aos milhões de *air guitarists* – uma hipótese de tocar música».

Não será a jogar que se vai angariar a paixão e perseverança necessária para aprender a tocar um instrumento tecnicamente e intelectualmente tão exigente como a guitarra. É por isso que GH não é uma fábrica de «guitarristas do amanhã», como defende Emery. É um videojogo, controla-se com botões, requer coordenação motora entre a visão e os dedos e, como qualquer outro título, é dominado por quem sabe jogar e não necessariamente por músicos. Uma guitarra eléctrica requer habituação ao peso, ao aço das cordas, ao palhetar, ao movimento da mão ao longo do *fretboard*... as diferenças são imensas. Até o **Dance Dance Revolution** tem mais afinidades com a arte da dança do que GH com o instrumento que emula. A influência dos videojogos no nosso quotidiano é inegável. E GH é sem dúvida um potente meio de divulgação de música, mas não vai tornar «controlistas» em guitarristas. É também a combinação de dois dos piores pesadelos dos pais: ter os filhos a jogar computador e a ouvir música em altos berros.

A jogar: *The Witcher, Portal*
A ler: «O Último Desejo» (Andrzej Sapkowski)

A ver: «Control» (Anton Corbijn),
 «Planet Terror» (Robert Rodriguez)

A ouvir: Joy Division, Angel Eyedream
A visitar: www.somxl.com

UM PIXEL A MENOS



FREDERICO TEIXEIRA

O erro nos jogos

Quando olhamos para o sistema de ensino actual, seja a um nível básico ou catedrático, reparamos que são raros os casos nos quais o erro é introduzido como um elemento de aprendizagem, em vez de ser apenas penalizador. Se um aluno responde errado num teste é penalizado por isso, mesmo que, ao corrigir esse erro numa aula posterior, ele tenha ficado com um melhor conhecimento da matéria do que o seu companheiro que se limitou a decorar e regurgitar tudo o que o manual tinha para dizer sobre o assunto. Não podemos negar que existem algumas razões válidas para que assim o seja: afinal de contas ninguém quer ver um cirurgião a matar cinco pessoas até que aprenda a fazer uma dada operação, ou um engenheiro aeronáutico a desenhar um avião destinado a cair.

Contudo, existem diversos métodos e matérias onde o ensino compreende o erro, dele retirando algo de positivo e sem consequências graves para aquilo que foi mal feito. Os jogos e simuladores são um veículo privilegiado para este tipo de aprendizagem empírica: neles somos encorajados a explorar um sistema fechado, manipulando agentes virtuais e interagindo com diferentes estádios de erro ou sucesso.

Confesso que tenho cada vez menos paciência para as longas sessões de tentativa e erro associadas aos jogos com um sistema de gravação por *checkpoints*. Contudo, metam uma GameBoy com o Super Mario nas mãos de uma criança de cinco anos e vejam o afínco com que aprende a ultrapassar os obstáculos, perdendo vezes sem conta. Se em vez do canalizador saltitante tivéssemos uma menina cujo objectivo era meter o lixo no ecoponto correcto, estaríamos a ensinar

a criança a reciclar correctamente, usando o erro a nosso favor. Talvez esteja a esticar a corda com o próximo raciocínio mas, quem sabe, uma das razões que leva os mais velhos a ligarem pouco a jogos seja o facto de terem um cérebro «formatado» para aprender através do sucesso, pelo que a ideia de falhar não seja apelativa. É óbvio que existem outros factores, como a fraca destreza ou a parca familiaridade com as interfaces, não menosprezando questões culturais (os jogos não existiam no seu tempo) e os hábitos estabelecidos ao longo de uma vida. Terminando com uma resposta do pai de **The Sims**, Will Wright, ao site Popular Science: «O nosso sistema de ensino actual está concebido de raiz para te proteger dos erros. Aqui está a forma de escrever uma frase correcta, eis como resolves um problema matemático sem falhar. Basicamente não te deixam experimentar o fracasso. O fracasso é visto como uma coisa má, não como uma experiência de aprendizagem». Agora com licença que vou errar mais um bocadinho no **Mass Effect**...

A jogar: *Mass Effect, Civilization 4: Complete*

A ler: «Dungeons & Dragons: Players Handbook» (Wizards Of The Coast)

A ver: «Mr. Brooks» (Bruce A. Evans)

A ouvir: rádio Radar, rádio Orogénio, Monster Magnet, Frank Sinatra

A visitar: gngseries.retrogames.com

PLAYSTATION STORE



Snakeball

Snake com gráficos em alta definição. Caracterizar Snakeball desta forma seria injusto para um *remake* que inclui competições online, minijogos em forma de puzzles e bolas coloridas que garantem pontos extra ou que podem ser arremessadas contra os inimigos.

Good fun

Preço: 8 euros

PLAYSTATION STORE



The Trials Of Topoq

Se há algo que não falta ao mercado de jogos casuais são clones de Marble Madness. The Trials Of Topoq é mais um título onde guiamos uma bola através de uma série de plataformas suspensas no ar. O twist? Neste jogo, o controlo da esfera depende dos movimentos do corpo filmados pela PlayStation Eye.

Preço: 5 euros



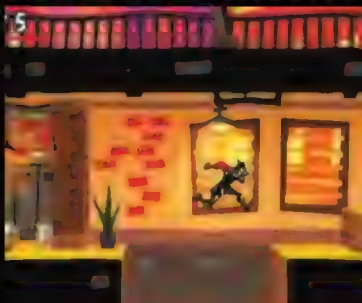
Tori Emaki

Apelidado de «experiência artística interactiva», Tori Emaki recorre às mãos e à câmara PlayStation Eye para guiar corvos através de cenários inspirados no sumi-e oriental. Como jogo há aqui matéria para divisão de opiniões mas é, sem dúvida, uma das obras mais visualmente estimulantes da PS3.

Preço: 3 euros



XBOX LIVE!

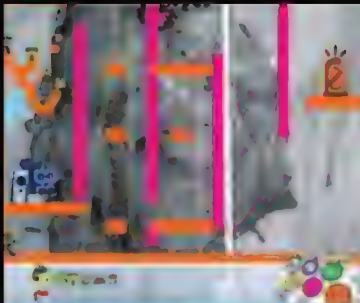


Exit

Originalmente um exclusivo PSP, Exit retém no serviço Live! Arcade o visual charmoso e os puzzles viciantes da versão original. O objectivo de cada missão é atingir o final do cenário, se possível salvando o maior número de personagens pelo caminho. Uma compra obrigatória.

Preço: 800 pontos

pc

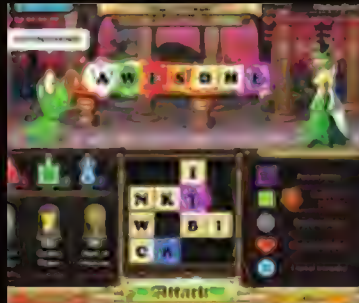


Sonoro TV

Um engenhoso jogo que cruza os quebra-cabeças de Lemmings com as pinturas de Okami. O objectivo é salvar pequenas criaturas das garras do terrível DJ, com a ajuda de frascos de tinta que permitem desenhar plataformas ou criar barreiras para conduzir as personagens ao destino.

Preço: 13 euros

Onde: www.devilshgames.com/sonorotv



Bookworm Adventures

O objectivo de Bookworm Adventures é salvar uma princesa aprisionada dentro de um livro. Para cumprir essa meta, é necessário derrotar uma série de vilões formando palavras a partir de um lote limitado de letras. Um excelente jogo para treinar o Inglês, com magia e minijogos à mistura.

Preço: 13 euros

Onde: www.popcap.com/games/bookwormadventures



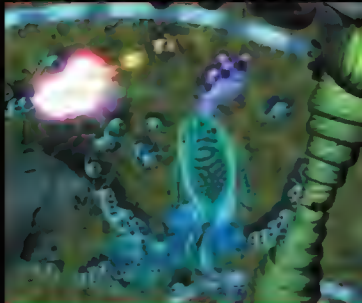
Blackwell Unbound

Um thriller interactivo que se desenrola na Nova Iorque de 1973. A protagonista é uma jovem *medium* chamada Lauren Blackwell que decide investigar os estranhos acontecimentos que rodeiam um prédio em construção. O jogador conta com a ajuda de Joey Malone, um fantasma com tiques de Philip Marlowe.

Preço: 7 euros

Onde: www.wadjeteyegames.com

XBOX LIVE!



Mutant Storm Empire

Depois do sucesso de Geometry Wars, vários estúdios procuram explorar o filão "tiro-neles" acrescentando novos ingredientes à receita. Mutant Storm Empire inclui vários tipos de arenas e complexas *combos*, para além de suportar partidas a dois com um amigo ao lado ou através da Net.

Preço: 800 pontos

VIRTUAL CONSOLE



Super Mario 64

Com Super Mario Galaxy a trepar as tabelas de vendas de todo o mundo, nada melhor do que entrar na máquina do tempo e revisitar o momento em que o canalizador perdeu a virgindade deixando-se seduzir pelos cenários 3D. Uma das etapas mais marcantes da História dos Videojogos.

Preço: 1000 pontos



King Of Fighters '94

A Neo Geo ficou para a História como uma boa compra para fanáticos de jogos de porrada. King Of Fighters '94 é um dos clássicos da consola, um "tareia-neles" que reúne personagens de jogos como Fatal Fury, Ikari Warriors e Art Of Fighting, entre outros títulos.

Preço: 900 pontos



Wave Race 64

O frio aperta na rua, por isso nada melhor do que vestir os calções de banho e montar as motos de água de Wave Race 64, um dos títulos mais populares da Nintendo 64. O jogo inclui diversas provas para um ou dois jogadores, incluindo um divertido concurso de acrobacias.

Preço: 1000 pontos

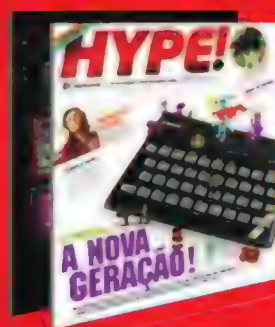
GANHE JÁ UM LEITOR MP3*

E DUAS EDIÇÕES GRÁTIS!



**Poupe
€10**

**Com DVD
50 Euros**
12 Revistas
+ 12 DVD



**Poupe
€6**

**Sem DVD
30 Euros**
12 Revistas



**P.V.P.
€64,90**

ASSINE A HYPE!

Com uma ligação USB directa pode ligar directamente o novo YP-U3 (com 1 Gb de memória) ao seu PC e aceder à sua música facilmente em qualquer lado.

opção / DADOS PESSOAIS

☒ **COM DVD** Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas e 12 DVD), no valor de 50 euros (poupando 10 euros).

☒ **SEM DVD** Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas), no valor de 30 euros (poupando 6 euros).

NOME

MORADA

LOCALIDADE

CÓDIGO POSTAL

B.I.

TELEFONE

EMAIL

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinala aqui ☐

FORMA DE PAGAMENTO

☒ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exmos. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA

BANCO

N.I.B.

BALCÃO

DATA

ASSINATURA

☒ **DÉBITO NO CARTÃO DE CRÉDITO**

☐ Mastercard

☐ Visa (não se aceita Visa Electron)

N.º

C.V.V.*

VALIDADE

Se preferir, por razões de segurança, faça a assinatura através de cartão de crédito por telefone (214 337 036) ou preencha, fotocopie e envie por fax (214 326 009). *3 últimos dígitos, no verso, sobre a assinatura

☒ **CHEQUE** Envie o cupão preenchido e o cheque (à ordem de Vasp Premium) no valor correspondente à assinatura dentro de um envelope fechado para: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM.

CHEQUE N.º

BANCO

ONLINE

CAMPO DE TREINO

Warsow é um “tiro-neles” online e gratuito que corre na maioria dos computadores. É uma ferramenta de treino ideal para os adeptos dos desportos electrónicos. **FREDERICO TEIXEIRA**

Quem compete em torneios de videojogos a nível internacional argumenta, com alguma razão, que o mundo dos desportos electrónicos não é assim tão diferente de qualquer outro desporto. Para ser um mestre de **Counter-Strike** é preciso passar milhares de horas a treinar e a testar táticas de combate em equipa. Mas também são necessárias ferramentas de treino que permitam desenvolver habilidades em áreas bem específicas: há quem aperfeiçoe a capacidade de reagir a múltiplos adversários em mapas superpovoados e totalmente pintados de cor-de-laranja (para que se distingam apenas os jogadores), enquanto outros potenciam a sua capacidade de lutar contra um único inimigo em espaços pequenos, repletos de caixotes e armas.

Warsow é uma destas ferramentas de treino, e uma ode à agilidade. Trata-se de um jogo de acção online que funde quase todas as manobras acrobáticas presentes em jogos como **Jet Set Radio**, **Speedball** e **Unreal Tournament**, assim como das populares modificações **Quakeworld** e **Quake 3 Challenge Pro Mode Arena**. Ou seja, num só título os jogadores têm um ritmo frenético e elaboradas combinações de saltos, reviravoltas e técnicas para se esquivarem dos disparos do adversário. A proposta é de tal forma orientada para a arte de bem manobrar num espaço virtual que até tem mapas exclusivamente dedicados a corridas, para além dos modos **Deathmatch** e **Capture The Flag**.

Espírito comunitário

Produzido por jogadores, para jogadores, Warsow já existe desde 2005 e, tal como o Vinho do Porto, tem vindo a amadurecer com o tempo. Começou como um projecto amador concebido no motor de distribuição gratuita **Qfusion 3D** (uma modificação do motor de **Quake 2**). E é graças a um esforço de desenvolvimento constante e ao apoio de uma comunidade activa que o projecto já é reconhecido como uma modalidade competitiva por diversas entidades organizadoras de torneios e por vários clãs – entre os quais encontramos os portugueses **Team Excello**. Uma outra característica digna de menção é a estética cartoonescas do título que, à semelhança de **Team Fortress 2**, foi implementa-

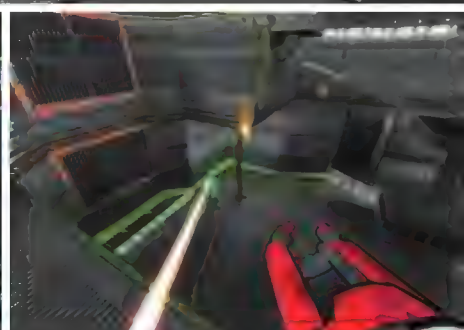
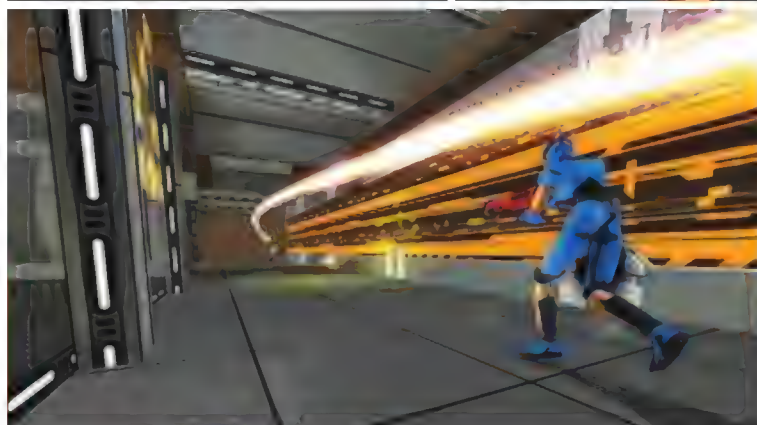
NA NET

Sites Relacionados:

www.warsow.net

da para tornar inequívoca a identificação dos adversários pelo jogador.

Para competir em Warsow basta efectuar o download do ficheiro de 100 megabytes a partir do site oficial, www.warsow.net, e entrar em qualquer um dos servidores gratuitos (o jogo dispensa instalação). Mas atenção que o nível competitivo é extremamente alto e os membros mais recentes não são poupados de uns belos frags.



ASSINE JÁ A HYPE!

A revista de culto da rede  **MyGames**



1 EURO = 2 HYPE!

Receba duas edições por apenas 1 euro. Oferta única de lançamento!

DADOS PESSOAIS

NOME	
MORADA	
LOCALIDADE	
COD. POSTAL	
TELEFONE	B.I.
EMAIL	

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinala aqui ☐

FORMA DE PAGAMENTO

☒ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exm^{os}. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA	
BANCO	BALCÃO
N.I.B.	<input type="text"/>
DATA	<input type="text"/>
ASSINATURA	

Call Center: 214 337 036

Promoção válida para revista sem DVD (30€/Ano). A sua assinatura renovar-se-á automaticamente por um ano caso não nos dê instruções em contrário, no prazo de duas semanas após recepção da primeira revista.



MMOS WORLD OF WARCRAFT WARCRACK

FREDERICO "LARISSA" TEIXEIRA, HERÓI REFORMADO

Hoje é sexta-feira, dia de cumprir a Vodka Quest. Ou melhor, seria, se não tivesse abandonado World Of Warcraft. Como é natural, as memórias que perduram não são as dos monstros que tombaram, nem do equipamento que me obrigou a dar centenas de voltas a Azeroth e aos Eastern Kingdoms. Lembro-me claramente da Vodka Quest, uma salutar tradição da guilda ErazER, uma das muitas do servidor Dragonblight. O objectivo era simples: ficar podre de bêbado caso fôssemos suficientemente anti-sociais para estar ligados aos servidores da Blizzard numa sexta-feira à noite. Basicamente isto envolvia inundar o estômago da nossa personagem com umas belas canecas de bourbon (custavam 20 moedas de prata cada, uma roubalheira!), enquanto esvaziávamos as latas de cerveja e copos de vodka que colocávamos junto ao teclado. Quando todos estávamos suficientemente alienados, íamos pescar para a solarenga Booty Bay ou desatávamos a

porrada uns contra os outros, só para curtir. Era um grupo giro e é por isso que merecem uma longa apresentação.

Começemos por Max, um guerreiro inglês. Era tresloucado a jogar mas, em contraste, emitia as opiniões mais sensatas do grupo. Tinha por hábito jogar PSP nas grandes viagens a cavalo e dava-lhe gozo fazer fogueiras e distribuir canecas de cerveja rasca pela malta. Já o espanhol Entrei era um ladrão dado à obsessões: primeiro não largava a casa de leilões, depois não desistia de fazer filmes machinima medíocres e, por fim, ficou obcecado pelo traseiro da minha personagem, até ao dia em que percebeu que havia uma mão peluda no rato que a controlava – eu já o tinha avisado, mas ele só acreditou quando ouviu a minha voz no canal de conversação. Ficou deprimido, coitado.

O meu grande compincha era o belga Tblade, um mago cujo passatempo era dar-me de comer e beber enquanto transformava os adversários em ovelhas. O misterioso

Ventruie era um inglês que vivia na Normandia. Era aquele tipo dinâmico e cheio de contactos que arranjava tudo o que fosse preciso. Nunca sabíamos se ele não desviava ocasionalmente alguns fundos ou objectos nas suas negociatas obscuras, mas o facto é que ele materializava o impossível e até disponibilizou a sua casa francesa para que por lá passássemos umas férias. Por fim, temos o russo Nefert, um padre anão que não sabia falar Inglês. O grande Nefert tinha uma forma de comunicar muito peculiar: corria até um monstro com 20 vezes o seu tamanho, voltava-se as suas longas barbas para o grupo e gritava "kill! kill!" enquanto era chacinado num abrir e fechar de olhos.

Éramos os oficiais dos ErazER, o núcleo duro da Guilda. Juntos viajámos pelos cantos mais recônditos do mundo de Warcraft e enxotávamos dezenas de pedintes sul-coreanos – o equivalente de World of Warcraft aos vendedores "qué frô?" do Bairro Alto. Ajudámos principiantes (um deles Elmancil, membro

desta redacção), entrámos em debates inúteis pelos fóruns da Internet e organizámos torneios à margem da lei, vulgo *license agreement*. Tenho saudades das nossas grandes jornadas piscatórias e de me suicidar na Un'Goro Crater para ver se conseguia bater o recorde de distância do Max. São as pessoas, os companheiros de viagem, e os momentos com eles passados que ficam na memória. Hoje em dia recordo-me desta irmandade quando estou no trânsito, local onde as matriculas com as letras SM ou MC já não significam "sodomoso" ou "master of ceremonies", mas antes Scarlet Monastery e Molten Core. Foram tempos bem passados.

Sistema:

PC

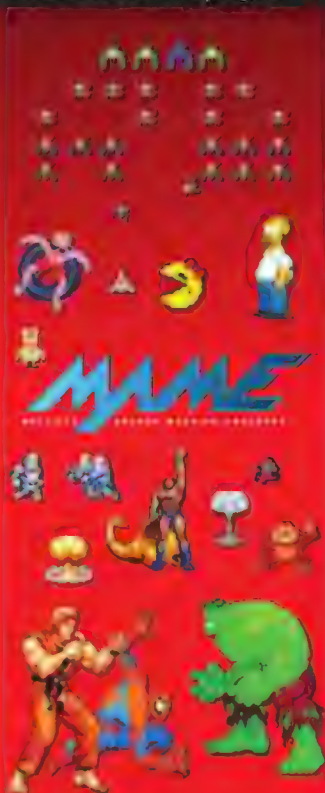
Editora:

Vivendi Universal

Site oficial:

www.wow-europe.com/en/index.html

EMULADOR DE JOGOS



MAME 32

Nicola Salmoria
www.mamedev.org

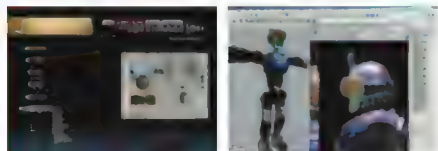
O Multiple Arcade Machine Emulator é um software que emula o ambiente das máquinas de arcade. Originalmente foi desenvolvido para preservar a história dos videojogos, impedindo que os velhos clássicos das arcadas desaparecessem. Contudo uma boa parte dos 3677 jogos actualmente disponíveis para o MAME foram adaptados ilegalmente. Ainda assim, existem diversas obras cujos direitos já expiraram e os autores autorizaram a criação de versões para este emulador.

Tutoriais para criar mods

MOD Your World

Noesis Interactive

www.fileplanet.com/182221/180000/fileinfo/Noesis-Free-Tutorial---Complete-Pack



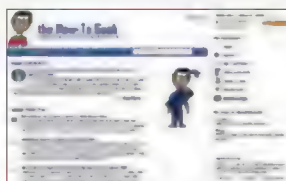
Criar *facemaps* no Adobe Photoshop, usar o FGD da Hammer, pintar texturas, operar a ferramenta XSI 6 para criar mods ou até trabalhar no Maya 8. A Noesis Interactive considera que todos estes conhecimentos são importantes para os que querem criar modificações de jogos e disponibiliza um conjunto de oito tutoriais gratuitos para transformar aselhas em peritos.

Site com guias DIY

How To Geek

How To Geek Team

www.howtogeek.com



Porque é que o sistema de *drag & drop* do Windows Vista não funciona como quero? No novo Office onde encontro as funcionalidades que conhecia? Quais são os comandos avançados de Linux? A resposta para estas e outras questões podem ser encontradas no site How To Geek, uma verdadeira enciclopédia de pequenos truques para otimizar e melhorar a experiência de inúmeros programas e sistemas operativos tais como Macintosh, Windows, Linux, Microsoft Office ou Firefox.

Site para testar banda larga

Velocímetro

A Beltrónica

www.abeltronica.com/velocimetro/pt/?idioma=pt



Para quem está desconfiado de que a sua ligação à Internet não tem a velocidade de upload ou download que era suposta, nada como tirar tudo a limpo ligando-se ao medidor de largura de banda da companhia A Beltrónica. É gratuito, fácil de usar (basta clicar num botão) e no final dos testes mostra um gráfico com todos os parâmetros analisados e as várias velocidades da ligação obtidas.

Machinima

Around The World

Live Evil Studios

<http://youtube.com/user/LiveEVILstudios>



Regra geral os clips musicais animados com imagens de jogos envolvem personagens a interpretar o que é dito na letra do tema, ou então estão simplesmente a tocar instrumentos. A versão de "Around The World" da Live Evil Studios difere deste típico videoclip machinima por apostar numa imagem conceptual, repleta de luzes e efeitos que surgem no ecrã em sincronia com a música.

JOGOS ABANDONADOS



Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

Sensible World Of Soccer (1994)

Sensible Software www.abandonia.com/en/games/910/Sensible+World+of+Soccer.html

Sensible Soccer ficará para sempre célebre pelo ritmo frenético das partidas e pela acessibilidade. Juntamente com Kick Off, este é um dos jogos futebol de culto da primeira metade da década de 90. Esta edição de 1994 já inclui um modo de carreira, gestão de táticas e ligas de diversos países.

Discworld (1995)

Teeny Weeny Games / Perfect 10 Productions www.abandonia.com/en/games/878/Discworld.html

Baseado nos espirituosos romances do novelista Terry Pratchett, **Discworld** é um jogo de aventura no qual interpretamos o feiticeiro Rincewind. O humor negro, nonsense desmedido e o sotaque britânico são uma constante.

Master Of Magic (1993)

MicroProse Software www.abandonia.com/en/games/189/Master+of+Magic.html

Se **Civilization** e **Heroes Of Might & Magic** se fundissem o resultado seria **Master Of Magic**. Este jogo de estratégia por turnos desafia-nos a dominar o mundo, tendo para isso de controlar as vertentes económicas, militares, científicas e mágicas do nosso Império.



VIDEOCLIPS



City Hunter: Jackie Chan Funny

Onde: Metacafe

Tags: Jackie Chan / Street Fighter

Este trecho do filme "City Hunter" de 1992 mostra-nos Jackie Chan a interpretar personagens de Street Fighter tais como Chun-Li ou E. Honda. O resultado é tão miserável que acaba por se tornar hilariante.



O Mais Louco Videojogo Do Mundo

Onde: YouTube

Tags: Niconico Douga / Videogames

E se uma só personagem concentrasse os poderes dos protagonistas de Dragon Ball, Final Fight e Mortal Kombat, entre outros? O resultado pode ser visto neste vídeo realizado para um programa de televisão.

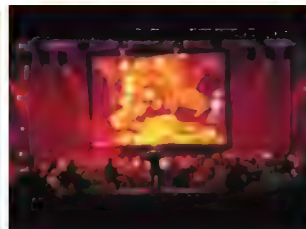


Harder Bodies Faster Stronger

Onde: College Humor

Tags: Harder Bodier / Faster Stronger

O excesso de tempo livre leva muitos jovens a fazer coisas estúpidas. Veja-se o caso destas duas raparigas que resolveram criar o seu próprio videoclip para o tema "Harder, Better, Faster, Stronger" de Daft Punk.



Videogames Live: Classic Videogames

Onde: YouTube

Tags: Videogames live
Uma orquestra, um ecrã gigante e centenas de luzes para celebrar a cultura musical nos videogames: é assim o espectáculo Videogames Live. Neste vídeo os violinos acompanham imagens de alguns jogos clássicos.



Perpetual Mario Machine

Onde: College Humor

Tags: Mario / Perpetual Machine

Se uma modificação do jogo Super Mario para SNES não for suficientemente intrigante, imagine que as comunidades se deram ao trabalho de criar níveis que se resolvem sozinhos. É só ficar recostado a observar.

Mods
e tutorial GameDev
no DVD

DIY

MODS PARA GRAND THEFT AUTO

O Natal está aí. GTA4 nem por isso. O melhor é recauchutar os capítulos anteriores da série, para que a espera pareça mais curta e o Inverno menos gelado.

Quando em meados dos anos 90 a BMG Interactive decidiu editar um tal de *Race And Chase*, estava longe de imaginar que estava a pôr as mãos no primeiro capítulo de uma novela que perdura até aos dias de hoje: *Grand Theft Auto* (GTA). O conceito dos dois primeiros títulos da série era divertido, mas a verdadeira revolução chegou com *GTA 3*, onde grafismos modernos casam na perfeição com uma cidade gigantesca e danada para a brincadeira. *Vice City* trouxe de volta os anos 80 com uma excelência rara, e *San Andreas* introduziu quantidade – quase tudo o que alguma vez imaginámos num GTA, e mais, está neste jogo. *San Andreas* trouxe também o período mais negro da vida dos seus criadores. Falamos, claro, de *Hot Coffee*, uma modificação que permite aceder a um minijogo pornográfico incluído em *San Andreas*. Desvendamos essa e outras modificações bastante interessantes.

NA NET

Sites Relacionados:

<http://moddb.com>



RealGTA3

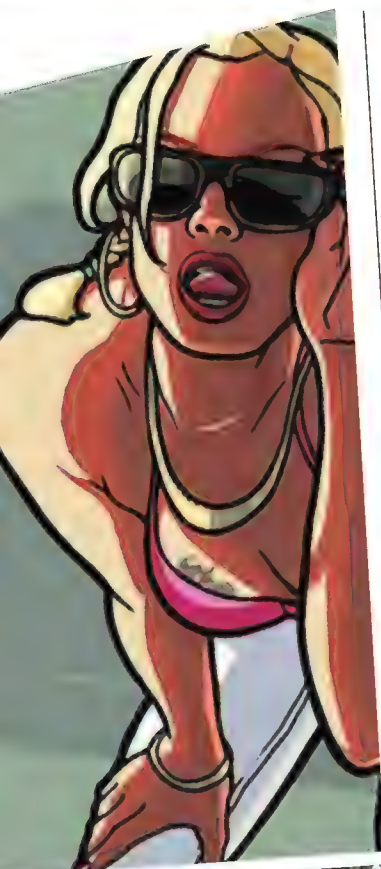
Com esta modificação o universo de *GTA3* ganha novo fôlego. *RealGTA3* agrega pequenas mods criadas por autores de todos os cantos do planeta, introduzindo marcas reais de carros, estabelecimentos comerciais, armas e muitos conteúdos a estreirar. Até a Estátua da Liberdade marca aqui presença.

Onde: <http://realgta3.gtasa.cz>

GTA: Jurassic City

Baseada no livro de Michael Crichton, "Jurassic Park", e no filme homónimo realizado por Steven Spielberg, esta mod para *Vice City* recria a famosa ilha dos dinossauros proveta. Andar de helicóptero, conduzir os SUVs e os jipes do parque e resolver algumas demandas na pele do Dr. Alan Grant. Os autores pretendem incluir brevemente um dinossauro T-Rex.

Onde: www.freewebs.com/hscitpe



Hot Coffee

Em vez de adicionar conteúdo ao jogo San Andreas, esta mod limita-se a desbloquear material criado pelos autores da obra original. Hot Coffee desafia o jogador a satisfazer as suas parceiras sexuais. Quanto melhor o seu desempenho mais pontos ganha, especialmente se elas atingirem o clímax. Uma mod para maiores de 18 anos.

Onde: <http://patrickw.gtgames.nl/mods.html>



Gostown Paradise

Abandonem os ares citadinos de San Andreas a favor de arquipélagos exóticos repletos de vegetação, cavernas e montanhas. Esta modificação conta também com uma pequena cidade hi-tech e todo território de Vice City. Se instalarem a modificação MultiTheftAuto DM podem partilhar tudo isto, online, com jogadores de todo o mundo.

Onde: www.closed-eyes-area.com
www.multitheftauto.com

GAMEDEV



BÁSICOS DO PHOTOSHOP

Photoshop é uma ferramenta muito conhecida e amplamente utilizada não só na indústria dos jogos, mas em qualquer indústria que precise de imagem digital. É também a ferramenta para a qual é mais fácil encontrar tutoriais ou exemplos na Internet. Apesar disso, muitos dos tutoriais são ou intermédios ou avançados, sendo que os básicos são pouco informativos e raramente abordam mais do que edição de texto. Neste tutorial a ideia foi começar por falar da barra de ferramentas e do modo como se interage com ela, e da maneira como as ferramentas interagem com a imagem. Apesar de tudo, só são

abordadas as ferramentas mais utilizadas para as funções mais básicas. Por exemplo, fazer seleções, mover objectos, preencher áreas ou criar formas geométricas simples. É também mostrado como funciona o painel das *layers* ou camadas. São explicados como funcionam os *blending modes* e de que forma se podem aplicar para atingir diferentes efeitos visuais.

Acrescido a isso, explica-se como se utilizam os Estilos, que permitem aplicar uma série de efeitos a uma *layer*, tais como sombras, volume, texturas, coloração ou outline. Espero que gostem!

Marco Vale

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.



GameDev-PT

WOO HOO!

Se descrevêssemos este gadget como uma extensão de fichas USB com quatro entradas, perderia toda a piada ainda que seja essa a sua função. Agora se dissermos que tem um boneco do Homer Simpson que rodopia e grita «Woo Hoo!» de cada vez que ligamos algo ao aparelho o panorama muda. Vale a pena, nem que seja para ter um grande homem de família em cima da secretária.



Homer Simpson USB Hub

35 euros
www.perpetualkid.com/index.asp?PageAction=VIEWPR&ODGProdID=2327

ESTA PEN VAI AUTODESTRUIR-SE

Quem tem por hábito transportar informação que não pode cair nas mãos erradas vai gostar da IronKey, uma *pen drive* que se autodestrói caso alguém falhe a *password* dez vezes. E se os invasores da privacidade tentarem interferir fisicamente com a caixa metálica que envolve o dispositivo, vão ficar cheios de resina nas mãos, inutilizando o aparelho. Mas se mesmo assim conseguirem abri-lo, de pouco vai servir sem o chip blindado que contém a chave de encriptação, já que este se autodestrói ao mínimo sinal de interferência.



IronKey

65 euros (1 GB); 90 euros (2 GB);
115 euros (4 GB)
www.ironkey.com

GIBSON ROBOT GUITAR

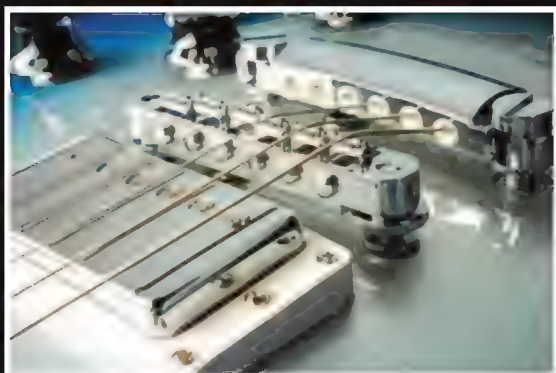
Os calões, amadores ou profissionais que necessitam de trocar de guitarra em cada tema que tocam vão gostar de saber que a Gibson já lançou no mercado um instrumento de cordas que, imaginem, se afina sozinho. Seja no decorrer de uma balada ou após uma mudança de cordas, a Gibson Robot Guitar activa o seu dispositivo electromecânico para que todas as cordas fiquem afinadas a preceito.

O modelo é baseado na Gibson Les Paul, a mesma guitarra usada por artistas como Jimmy Page, Slash, Gary Moore, Paul McCartney ou Ace Frehley. Ainda assim uma vez que nem todos os músicos gostam de tocar com a afinação regular, a Robot Guitar inclui seis padrões de afinação que podem ser personalizados. Ou seja, até no decorrer de um concerto basta rodar um botão para mudar a afinação deste ícone do rock.

A Robot Guitar já tem uma edição limitada no mercado que custa cerca de 1.700 euros. A versão "normal" chega em Janeiro, a um preço mais acessível mas que ainda não foi revelado pela companhia.

Gibson Robot Guitar
1.700 euros
www.gibson.com/robotguitar





DOIS DEDOS DE MÚSICA

Batucar com as mãos na mesa, com o pé no chão ou com uma caneta num bloco de notas é irritante para os outros, principalmente quando não se tem coordenação. Como tal, o melhor é apurar a arte de criar ritmos com esta pequena bateria que se toca com os dedos. O aparelho liga-se por USB a um computador e permite gravar ou reproduzir as longas

sessões de treino. O kit não é profissional. Ainda assim, por 20 euros temos direito a cinco peças: três timbales, um prato e um bombo com pedaleira, ou será dedeira?

Mini Finger Drum Kit

20 euros

www.gadgets.co.uk/item/FINGERDRUMS/Mini-Finger-Drum-Kit.html



FOTOS PARA DAR E VENDER



Com a nova Cyber-Shot T2 não há desculpas para não fotografar os momentos embaraçosos da noite de Natal, do Ano Novo e de todas as ocasiões festivas que se sucedem. Esta máquina compacta tem 4 gigabytes de memória interna, o suficiente para armazenar a colecção fotográfica da maioria das pessoas, com a vantagem de que a podemos mostrar aos amigos sem ter de recorrer a um PC já que andamos com a biblioteca no bolso. Outra rotina que a T2 quebra é a de comprar pilhas, já que o modelo vem com uma bateria recarregável.

Sony Cyber-Shot T2

250 euros

www.sony.com

De ouvidos bem abertos

Um sistema de som com apenas duas colunas não é sinónimo de mau som. Com estas T20 a Creative enxota de vez o típico e horrendo par de colunas beges que costumava acompanhar os PCs.

A beleza não é tudo

O que lhes falta em beleza, as T20 compensam em robustez: são pesadas e resistentes. Uma vez sem a rede protectora à sua definição de som melhora ligeiramente - além de adquirirem um aspecto mais caro e profissional.

O som

Se têm potência suficiente para ensurdecer uma redacção inteira (desculpem lá pessoal), as T20 não terão problemas em preencher os quartos e escritórios dos adeptos da barulheira. E o melhor é que a distorção que costuma surgir em volumes mais altos é quase inexistente. A qualidade do som é muito boa, embora se note alguma falta de brilho nos agudos. Mas o que mais impressiona nas T20 é mesmo a capacidade de reproduzir sons graves sem recorrerem a um subwoofer, especialmente se colocadas sobre uma secretária de madeira.

Expansivas

Para além de permitirem o controlo independente das frequências graves e agudas, as T20 vêm equipadas com uma saída para auscultadores; uma entrada de som com multifunções (line in), um adaptador de RCA para jack miniatura e um cabo com jack miniatura em ambas as pontas. Isto confere a estas colunas uma versatilidade incrível, permitindo a sua utilização com aparelhos como PCs, televisores, leitores de MP3 e consolas de videojogos, apenas para nomear alguns.

Preço

As colunas T20 custam 100 euros. Por mais 50 euros podem adquirir as T40, que apresentam igualmente uma solução 2.0, ainda que mais completa. As Colunas GigaWorks T20 são uma solução prática que deixa de fora a complicação dos cabos. Conseguem manter um bom equilíbrio entre graves, médios e agudos e ainda poupam o espaço do subwoofer. Ideal para quem não dispõe de muito espaço ou apenas deseja um sistema de som simples e versátil.

Colunas GigaWorks T20

<http://pt.europe.creative.com>



DESCOBRER O QUE A TELEVISÃO TEM PARA TE OFERECER.

Agarra no comando e sintoniza o **RADICAL.MYGAMES.PT**

SESSÕES

Quinta-feira	21:15
Sexta-feira	9:30
Sexta-feira	16:00
Sábado	13:00
Domingo	22:30
Quarta-feira	9:00

É a nova rede informativa dedicada ao universo do entretenimento controlado à distância. Com ou sem fios. Jogos são connosco: o que está para chegar e o que anda a ser feito, nos grandes estúdios ou por companhias independentes. Apresentado por Diogo Beja, este novo magazine apresenta 25 minutos com notícias, reportagens, críticas e histórias com consolas e computadores (clássicas ou de última geração) metidos ao barulho.

Radical.MyGames.Pt: quintas-feiras às 21h15, na SIC Radical.



MyGames Find the fun.



GRAVAR PROGRAMAS DE TELEVISÃO NO PC

A rigidez da programação televisiva é cada vez menos compatível com a vida atribulada do homem moderno. Devidamente equipado, o PC permite gravar programas televisivos para ver em qualquer altura e em qualquer lugar.

Analógico ou digital?

Antes de mais convém saber que tipo de serviço de televisão se tem em casa. Se ainda utilizam a boa e velha antena no telhado, então é porque têm uma ligação analógica de ponta RF (1). Os que já aderiram à televisão por cabo desfrutam de um serviço digital com conexões coaxiais (2).



As hipóteses

O primeiro passo é adquirir uma placa de captura de TV compatível com o tipo de serviço de televisão que se possui (analógico ou digital). Existem no mercado imensas hipóteses, sendo as gamas ATI TV Wonder e as Pinnacle PCTV as mais populares. Os modelos externos apresentam a vantagem de poderem ser aplicados a qualquer PC, incluindo a portáteis. Uma visita aos sites dos fabricantes (espreitem os "Sites Relacionados") ajuda a decidir qual o modelo de placa que melhor se ajusta às vossas necessidades.

pip

Popularizado nos anos 80 em videogravadores e televisores de gama alta, o sistema Picture In Picture (PIP) permite ver dois canais de televisão em simultâneo – um em ecrã inteiro e outro numa caixinha num dos cantos da imagem. É um sistema especialmente útil para fazer zapping ou para, por exemplo, ver dois jogos de futebol ao mesmo tempo. Algumas das actuais placas de captura de TV suportam PIP.

Ligações

Para ter televisão no computador pessoal e no aparelho de TV em simultâneo é necessário um separador de sinal de três vias (splitter) e um cabo de antena com fichas compatíveis. Liga-se o cabo do serviço de televisão ao splitter que, por sua vez, é conectado ao aparelho de TV. Depois liga-se uma ponta do tal cabo de antena extra ao splitter e a outra à placa de captura de TV. Se apenas necessitam de televisão no PC, basta ligar o cabo do serviço de televisão directamente à placa.



O software

Todas as placas de captura de TV trazem software que permite gerir a visualização e gravação dos programas televisivos. Não vão estar em casa a tempo de ver um episódio da vossa série favorita? Não há problema. Basta programarem a data e hora, tal como no tempo dos videogravadores, e quando chegarem terão o programa gravado à vossa espera. Podem até passá-lo para DVD e visualizá-lo *on the*

MENU

Dificuldade: Casual

Requer:

- Ligação de TV por antena (analógica) ou por cabo (digital)
- PC com placa de captura de TV
- Splitter RF (ligação analógica) ou Splitter coaxial (ligação digital)
- Cabo de antena com fichas RF ou Coaxial

Sites Relacionados:

<http://ati.amd.com>

www.pinnaclesys.com

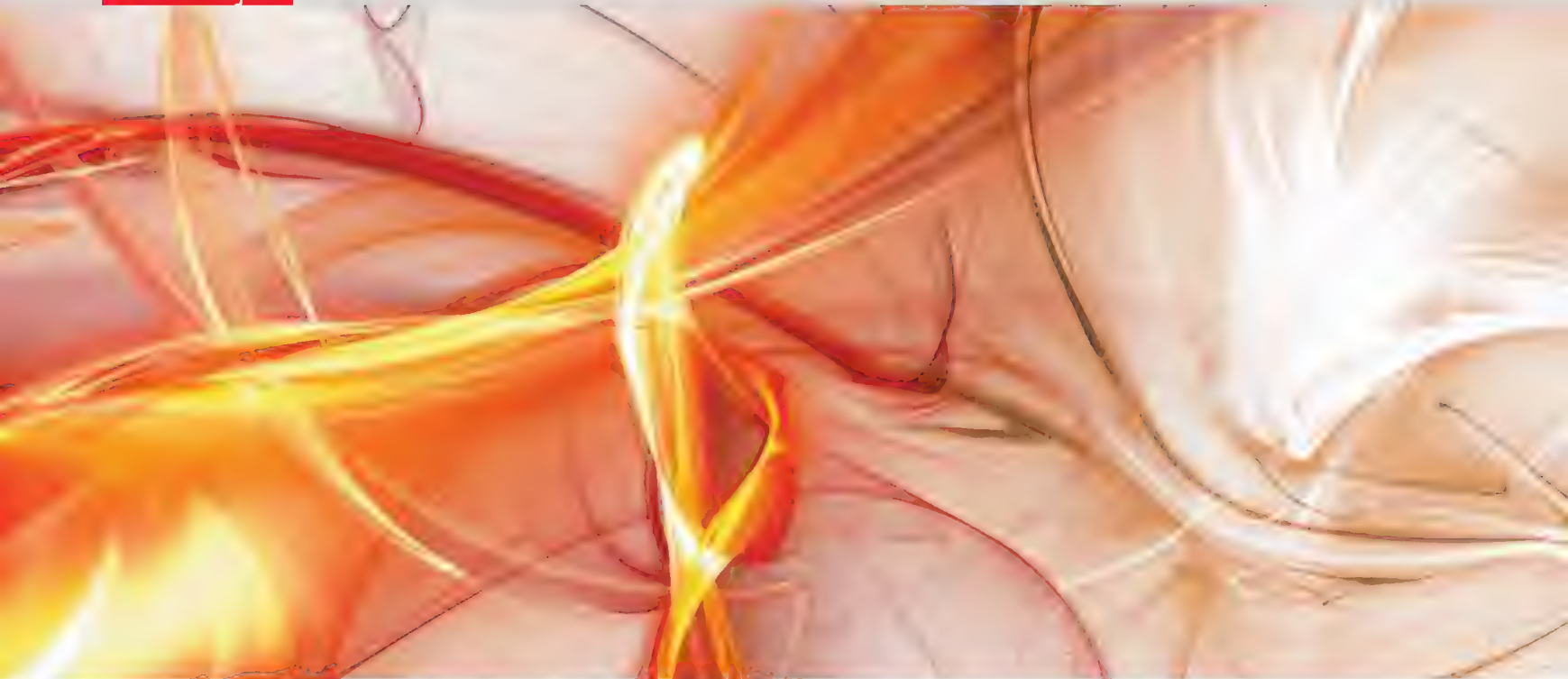
www.microsoft.com/windowsxp/mediacenter

www.microsoft.com/windows/products/winfamily/mediacenter

www.amdlive.com



go, num PC ou leitor de DVD portátil. Se possuírem o Windows XP Media Center Edition, o Windows Vista Premium ou o Windows Vista Ultimate, talvez prefiram utilizar o software Windows Media Center (WMC) incluído, que é extremamente intuitivo e completo. Se optarem por uma placa de captura de TV sem controlo remoto, podem adquirir um em separado para utilizar com o WMC. É especialmente aconselhável para quem gosta de se refastelar no sofá a desfrutar dos prazeres audiovisuais.



COMPREENDER O DIRECTX

Todos precisamos de instalá-lo e actualizá-lo. A cada nova versão gera-se agitação na Internet e saem dezenas de placas que aproveitam as suas funcionalidades. O que é, afinal, o DirectX?

No processo de criação de um jogo PC ou de outra qualquer aplicação multimédia, os programadores precisam de colocar o seu software em comunicação com o hardware e periféricos da máquina. De outra forma seria impossível que os joysticks mexessem um avião, que as colunas reproduzissem sons ou que uma placa gráfica gerasse as formas que aparecem no ecrã. Recuando ao princípio da década de 90, esta ligação entre os programas e o hardware era conseguida facilmente através do sistema operativo vigente na altura, o MS-DOS. Em 1994, quando a Microsoft se preparava para lançar o Windows 95, um grupo de três empregados de Bill Gates percebeu que era mais fácil aos criadores de jogos comunicar com o hardware através do velho MS-DOS, pelo que o desenvolvimento de jogos para Windows 95 estava ameaçado. Os três

resolveram então criar uma compilação de aplicações que resolvessem esta lacuna e chamaram-lhe DirectX. Quer isto dizer que o DirectX é o somatório de inúmeras componentes, cada uma das quais é um ambiente de programação (API) que se propõe mediar as operações que ocorrem entre um dado programa e o hardware que suporta o som, o vídeo ou os controladores de um jogo – as três grandes subdivisões do DirectX.

Porquê novas placas?

Desde 1994 o DirectX já recebeu nove grandes versões – apesar de estarmos no DirectX 10 são nove já que o DirectX 4 nunca chegou a ser lançado – e tem evoluído no sentido de introduzir novas

técnicas, como os famosos shaders que permitem criar faustosos efeitos visuais nos videojogos (já voltaremos aos shaders mais adiante). Uma vez que o hardware necessita de capacidades de computação específicas para poder dar forma a estas novas técnicas, a Microsoft desenvolve o DirectX em comunicação com fabricantes de hardware e com alguns programadores da indústria. Razão pela qual os produtos, sejam jogos de PC ou placas gráficas e de som, têm uma discriminação na caixa que remete para a versão do DirectX para a qual foram concebidas – isto não implica que os possuidores de uma placa gráfica preparada para o DirectX 8, não corram os jogos que aproveitam o DirectX 9, apenas que vão correr o jogo sem todos aqueles efeitos e funcionalidades introduzidos entre ambas as versões.

Actualizações, actualizações

Se cada equipa de desenvolvimento tivesse que criar rigorosamente todas as rotinas e instruções necessárias para que um dado computador corresse o seu jogo, teria um trabalho incomensurável. É por isso que um dos papéis do DirectX é o de padronizar o desenvolvimento de jogos, colocando no PC de cada utilizador vastas bibliotecas de rotinas e sub-rotinas que são arquivadas em ficheiros com a extensão DLL. Desta forma os programadores podem usar o [link](#) que os ficheiros DLL têm para uma dada rotina sabendo que, se o utilizador tiver uma dada versão do DirectX, esta rotina vai ser executada sem grandes complicações. É para garantir que estas bibliotecas estão presentes no nosso computador que alguns jogos nos pedem para actualizar o DirectX.

DX10, EVOLUÇÃO OU BLUFF

O DirectX 10 apenas corre no Windows Vista e apresenta inúmeras inovações tais como o Direct3D 10, uma nova geração de shaders que suporta mais instruções de software, e diversas alterações que aproximam o processo de criação de jogos para PC e Xbox 360. Contudo, os jogos que aproveitem estas novas funcionalidades sem que a equipa se tenha preocupado em criar versões compatíveis com DirectX 9, só correm oficialmente no Windows Vista. A grande polémica em torno do DirectX 10 é se a Microsoft podia ou não ter criado versões do Direct3D 10 (entre outros) que fossem compatíveis com o Windows XP, mesmo que por emulação. As comunidades já provaram que é possível fazê-lo com **Shadowrun**. Mas iniciativas como o **Alky Project** propõem-se fazer este trabalho em definitivo, para que não sejam necessários patches específicos para cada jogo que surge nestas circunstâncias.

VÍDEO

DIRECT3D 9 – este conjunto de bibliotecas para Windows XP e Vista permite ao computador usar a aceleração de hardware de uma placa gráfica para desenhar gráficos a três dimensões, aproveitando o ecrã por completo.

DIRECT3D 10 – uma versão melhorada do Direct3D 9, exclusiva para Windows Vista.

HLSL – o High Level Shader Language permite adicionar efeitos especiais aos videojogos sobre a forma de shaders. Um shader é um conjunto de instruções de software que são usadas pelo processador para criar efeitos especiais tais como texturas rugosas ou água mais realista. O Windows XP suporta a terceira geração de shaders ao passo que o Windows Vista já suporta a quarta.

DX9C – inúmeras funções que servem de complemento ao Direct3D 9 e que ajudam em tarefas como o cálculo de cores e vectores ou a construção de shaders.

DIRECTX 9C – um conjunto de extensões do DirectX 9 para Windows Vista que asseguram a retrocompatibilidade da API.

DISSECAR O
DIRECTX

ÁUDIO

DIRECTSOUND – o Direct Sound cria uma ponte entre um programa e os controladores (drivers) de áudio, o que permite a reprodução de sons. Ou seja, entrega a informação que contém o áudio à placa de som. O DirectSound é também a API responsável por posicionar o som num dado espaço tridimensional o que nos permite, por exemplo, ouvir o disparo de uma arma do local onde um adversário premiu o gatilho. Entre outras funcionalidades o DirectSound permite ainda ajustar o volume de áudio dentro de um jogo.

XAUDIO 2.6 – uma versão mais actualizada do DirectSound que substitui esta API no Windows XP e Vista. O XAudio 2 aproxima a programação de áudio no PC do modelo usado na Xbox 360.

CONTROLADORES DE JOGO

DIRECTINPUT – permite às aplicações aceder ao rato, teclado, joysticks, volantes ou outros controladores de jogo e permite ainda reconfigurar as suas respectivas funções.

XINPUT – adiciona suporte para o comando da Xbox 360 aos jogos de PC. Desta forma é possível usar o comando Xbox 360, ligando-o por USB e instalando os respectivos controladores.

LANÇAMENTOS DA EIDOS PARA 2008

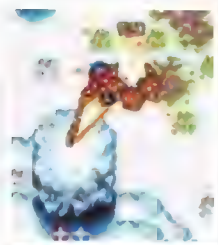
A Eidos anunciou o lançamento de vários títulos para o período compreendido entre o Natal de 2007 e o início de 2008. Alguns dos títulos não chamam muito a atenção, como é o caso de *Sola Rola*, um puzzle game com 25 níveis, mas outros são pesos pesados vindos de outras plataformas. Nesta lista encontram-se o *Championship Manager 2008*, que mantém as bases da versão de PC, embora numa

versão muito mais light; *Pandemonium*, um dos jogos que espantou quando saiu para a PlayStation há mais de 10 anos atrás e que chega aos telemóveis numa versão bastante similar ao original; e *Tomb Raider: Anniversary Edition*, criado para comemorar os 10 anos da saga Tomb Raider, misturando elementos dos três primeiros títulos desenvolvidos para telemóvel.

Pedro Amaro



HEROES LORE ZERO



Heroes Lore é uma saga de RPGs para telemóvel com bastante sucesso na Coreia do Sul. O mais recente capítulo, Heroes Lore Zero, vendeu cerca de 200 mil cópias na sua primeira semana — a procura foi tanta

que, num dos operadores, ocorreu uma quebra na sua rede devido ao número de downloads simultâneos. Face a este sucesso, a Hands-On Mobile, criadora desta série de jogos, decidiu avançar para a distribuição deste jogo nos operadores europeus. O primeiro capítulo, Heroes Lore: Wind of Soltia, encontra-se a ser distribuído na Europa desde Novembro. Devido à recepção positiva que está a ter, os restantes capítulos (Knight Of The Frozen Sea e Zero) deverão seguir os mesmos passos no início de 2008. **P.A.**



O PRIMEIRO TELEMÓVEL PORTUGUÊS

Chama-se S300 e é um smartphone que permite receber e-mail, navegar por GPS e reproduzir áudio, vídeo ou fotografias. E é o primeiro telemóvel concebido e produzido por uma empresa portuguesa, do Porto, a NDrive.

O pequeno S300 pesa menos de 150 gramas e tem um ecrã sensível ao toque. Opera no ambiente Windows Mobile 6, ou seja, inclui de raiz aplicações como o Outlook, Word, Excel, Powerpoint, MSN Messenger e Windows Media Player. A par das funcionalidades de PDA, o aparelho também inclui uma câmara com 2 megapixéis. É como sistema de navega-

ção que o primeiro telemóvel português se destaca. Um conjunto de mapas nacionais actualizados e informações sobre o trânsito e meteorologia são apenas o levantar do véu. O S300 pode alertar os condutores para o excesso de velocidade, permite estabelecer chamadas directas a pontos de interesse no mapa (para reservar uma mesa num restaurante, por exemplo) e ainda oferecer informações sobre acontecimentos culturais ou farmácias de serviço. **FT.**

NDrive S300
400 euros
www.ndriveweb.com



LODE RUNNER

Quem teve um Spectrum ou um Commodore 64 certamente reconhece o nome Lode Runner. Este clássico da Broderbund (os mesmos que criaram **Prince of Persia**) chega agora aos telemóveis pelas mãos da Living Mobile. Armado com o seu laser, o jogador terá de recolher os vários objectos valiosos dispersos pelo nível, enquanto evita ou captura os seus inimigos, utilizando o laser para fazer buracos no chão. Além de permitir optar entre gráficos semelhantes ao original ou melhorados, esta versão de telemóvel possui 80 níveis normais e 20 níveis de bônus. Caso o jogador consiga terminá-los, poderá ainda usar o editor que acompanha o jogo para criar os seus próprios níveis. **PA.**



CENTURY OF PIRATES

Lançado em meados dos anos 80, **Pirates!** é um clássico dos jogos de piratas. Tendo visto várias conversões, originou também uma enorme série de clones. Century of Pirates, o novo jogo da Qplaze, é o mais recente. Quem já jogou o original irá certamente reconhecer as semelhanças em termos de gráficos e jogabilidade: controlamos uma frota de barcos (com até 11 tipos diferentes) que irá percorrer os mares em busca de tesouro, seja enterrado ou roubando-o a outros barcos. Pelo meio poderemos visitar ou atacar várias cidades, negociar com os vários governadores, etc. Resumindo, praticamente tudo o que podíamos fazer em **Pirates!**, incluindo os duelos com os capitães dos barcos que pretendemos capturar e pilhar. **PA.**

COTOPIA

A Cotopia, disponível em <http://cotopia.mobi>, é uma plataforma e uma comunidade de jogos online para telemóvel. Os jogos estão disponíveis para download gratuito, podendo o utilizador defrontar online outros elementos da comunidade (ou, em alternativa, disputar uma partida contra a inteligência artificial do jogo). Foi recentemente lançado mais um título, intitulado **Battle Blocks**, que usa uma mecânica de jogo ao estilo Tetris. Também disponíveis encontram-se um jogo de xadrez, jogo do galo, reversi e quatro em linha. Para breve está previsto um jogo de damas. **PA.**



Halo 3: banda sonora original

Uma epopeia espacial merece uma banda sonora igualmente épica. A banda sonora de Halo 3 abusa de alguns coros gregorianos e tiques à Enya, mas é um complemento adequado para a derradeira batalha do Master Chief. Os compositores da Bungie, Martin O'Donnell e Martin Salvatore, fizeram um bom trabalho na composição e na condução da orquestra e o resultado concentra-se neste conjunto de dois CDs, com mais de 30 faixas no total. As bandas sonoras dos anteriores capítulos da saga Halo receberam galardões de publicações como a Rolling Stone, Edge e Wired assim como da Academy Of Interactive Arts and Sciences. No site oficial descobre-se um *making of*.

Preço: 14 euros

Onde: www.halo3ost.com

www.amazon.co.uk

Toda a gente adora...

Quem não gosta de um bom italiano atarracado com um farfalhado apêndice sobre o lábio superior digno da Associação Recreativa "Os Bigodes" e com jeitinho para meter as mãos na canalização lá de casa? A Jiggy acha este fascínio perfeitamente natural e celebra-o com esta t-shirt. Em alternativa, existe a t-shirt "Everybody Loves a Player".

Preço: 14 dólares

Onde: www.jiggy.com/product.html?q=NT0008T

www.jiggy.com/product.html?q=NT0004T



Carteira NES

No que toca a goodies e merchandise, a Nintendo "rula". Eis um porta-CDs que adapta o formato da famosa consola retro NES. Leva 48 CDs lá dentro.

Preço: 16 dólares

Onde: www.jiggy.com/product.html?q=NT0001W



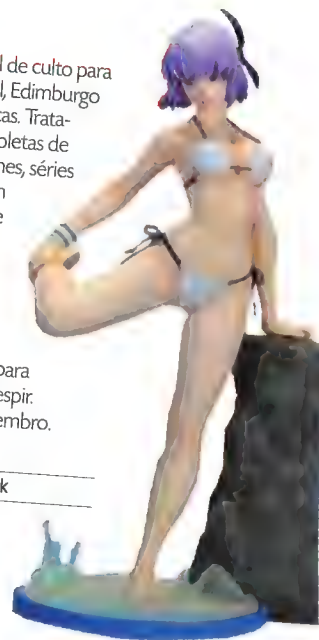
Procurada viva ou em PVC

A Forbidden Planet é um local de culto para quem visita Londres, Liverpool, Edimburgo e várias outras cidades britânicas. Trata-se de superfícies comerciais repletas de merchandising sobre jogos, filmes, séries de televisão e BDs de culto. Um verdadeiro templo para geeks e nerds.

Esta atrevida estátua de Ayana, personagem da série Dead Or Alive, é um exemplo das muitas estatuetas em PVC por lá à venda. Vem com uma mini-saia para vestir ou, mais provavelmente, despir. Disponível a partir de 30 de Dezembro.

Preço: 50 euros

Onde: www.forbiddenplanet.co.uk



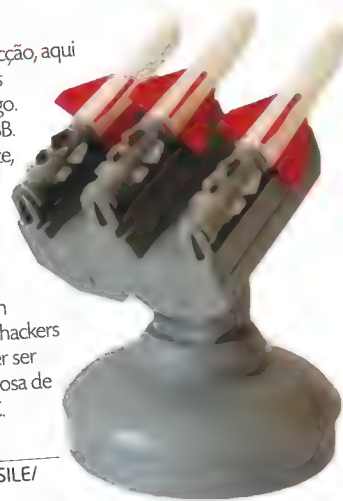
USB Missile Launcher

Para quem não sabe separar a realidade da ficção, aqui está um gadget útil para abater aqueles bosses mais chatos – particularmente os do emprego. Trata-se de um lança-mísseis com ligação USB. Vem acompanhado de software que permite, com o uso do rato ou teclado, apontar os mísseis ao alvo pretendido e... disparar! Faz "whoosh!" e tudo.

Felizmente (ou talvez não), os mísseis são feitos de uma espuma inofensiva. Compatível com Windows 2000 e XP, com apoio não oficial para Mac e Linux. Alguns hackers modificaram este gadget de forma a poder ser ligado a uma webcam... uma forma habilidosa de montar um sistema de defesa junto ao PC.

Preço: 35 euros

Onde: www.gadgets.co.uk/item/USBMISSILE/USB-Missile-Rocket-Launcher.html



1978

VIDEOPAC G7000

Muito antes do Spectrum aterrar na costa lusa, outra consola entretinha alguns portugueses privilegiados: o Videopac da Philips onde alguns terão pela primeira vez travado conhecimento com personagens como Pac-Man (aqui conhecido por Munchkin) - então um amontoado ainda mais quadrado de pixéis. Apresentamos aqui o primeiro modelo, o G7000.

Videopac G7000 (1978)

Autor: Philips



Odyssey

O Philips Videopac era, afinal de contas, uma versão europeia da popular Magnavox Odyssey 2, a segunda geração da primeira consola de videojogos jamais comercializada, a Odyssey, saída da mente de Ralph Baer. A mudança de nome também se deve à compra da Magnavox por parte da holandesa Philips. Mais tarde, a Odyssey acabaria suplantada pelas consolas da Atari. Antes da Sega versus Nintendo ou Sony vs. Nintendo ou Microsoft, esta foi a primeira verdadeira guerra de consolas.

Jogos

Os jogos do Videopac apareceriam aos jogadores mais novos deste século como painéis de pixel art. Era mesmo disso que se tratavam: de um amontoado de quadrados quase desprovidos de animações e com um máximo de oito cores. Mas isso não impediu que muita gente delirasse tanto com jogos como Basket Ball, Laser War, Race, Sattelite Attack, Ten Pin Bowling, Cosmic Conflict, Gunfighter, Monkeyshines ou Freedom Fighters como qualquer fã de Half-Life ou Pro Evolution Soccer. O catálogo total continha pouco mais que meia centena de títulos: www.dieterkoenig.at/cc/po/s_po_games.htm.

CPU

O Videopac funcionava com um microcontrolador (em oposição a um microprocessador) Intel, de 8 bits. Corria a uns imparáveis 1,72 MHz. A limitação vídeo obrigava os autores dos jogos a escolher como personagens uma das 64 figuras inscritas na BIOS da consola.

Teclado e joysticks

A consola integrava um teclado que pouco mais servia do que para seleccionar opções ou interagir em títulos educativos. Antecipando a importância da componente social, vinha de fábrica com dois joysticks (vários títulos tinham opção para jogar a meias).

Cartuchos

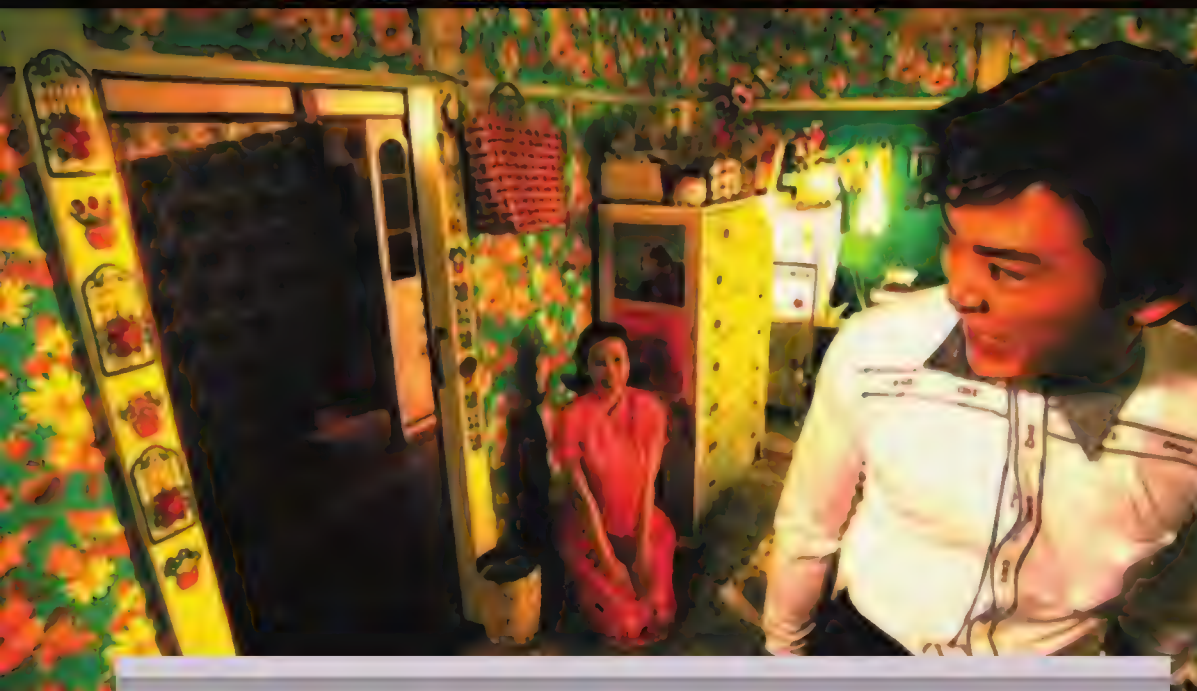
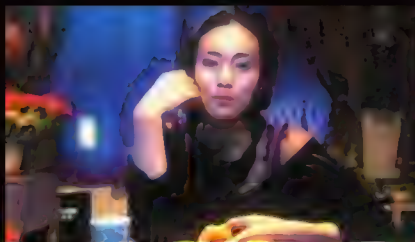
A Nintendo foi a construtora que mais resistiu ao abandono dos cartuchos de jogos. O Videopac também apresentava o seu catálogo neste formato. Os cartuchos, do tamanho da mão de um homem adulto, tinham uma capacidade que oscilava entre 1KB e 8 KB.

Longa vida ao Videopac

Actualmente a Sony defende ciclos de vida de 10 anos para as consolas. A comercialização de Videopacs resistiu oito anos, de 1978 a 1986. Manteve-se no mercado mesmo depois de coexistir com máquinas muito mais potentes como o Spectrum e o Commodore 64.

PLAYLIST

10|10



Memories of Matsuko

DE NAKASHIMA TETSUYA (JAPÃO, 2006) FORMATO DVD (R3)
EDITORA PANORAMA (HONG KONG)

FILME: Kawajiri Matsuko, uma mulher de 53 anos, meio louca, é encontrada morta junto a um rio. Sho, um sobrinho que nunca tinha ouvido falar dela, é incumbido pelo pai de limpar o apartamento infecto que ela deixou. A partir daí, somos conduzidos pela vida e memórias de Matsuko. Dor e infortúnios, com pausas para cantar, esticar os braços e tentar agarrar uma estrela. O sucesso do espantoso "Kamikaze Girls" (2004) garantiu um orçamento confortável ao realizador Nakashima Tetsuya para este "Kiraware Matsuko no Issho", adaptação de um best-seller de Yamada Muneki. Nakashima filma uma história triste com cores alegres e berrantes, números musicais, flores e passarinhos animados. O resultado é surpreendente. Não obstante ir tornar-se ódio de estimação de alguns, "Matsuko" é uma obra pop que deixará poucos indiferentes; um melodrama impregnado de vídeos musicais e suspiros por um amanhã melhor. A mistura visual e a banda sonora intensa e com vários registos poderiam resultar

numa grande confusão, mas Nakashima, com fama de ditador no set, tem visão e consegue uma extraordinária coerência estética, numa obra genuinamente comovente. O filme não é estanque quanto a gêneros, o que pode ser problemático para algumas audiências: momentos de comédia disparatada podem ser seguidos de cenas de intenso drama ou de violência.

Nakatani, que já havia brilhado em "Chaos" (1999), de Nakata Hideo, recebeu vários prêmios de interpretação no Japão, incluindo o da Academia local. O filme venceu o Fantasia (Canadá) deste ano.

EDIÇÃO: Dois discos, cerca de uma hora de material extra (legendado em inglês): making of (30'), entrevistas com Nakatani e Nakashima (14') e comparação filme-storyboard (13'). O filme, rodado em HD, tem um ótimo aspecto na transferência 16:9 anamórfica, acompanhada de pistas DTS e Dolby 5.1. A edição limitada, por mais alguns dólares de Hong Kong, inclui um pequeno diário de capa dura, com o título chinês do filme, e folhas brancas para escrever, um item adaptado do merchandising original japonês. **Luís Canau**

NOTÍCIAS

EVIL DEAD COMEMORA 25 ANOS...

"Evil Dead", de Sam Raimi ("Spider-Man"), é bem capaz de ser o filme com mais edições especiais por esse mundo fora. Ou se não é, para lá caminha com o recente anúncio de mais um lançamento comemorativo.

Depois da edição que marcou o 20... aniversário e de uma outra que reproduzia o próprio Necronomicon em borracha e látex, chegou a vez da "Evil Dead Ultimate Edition" da Anchor Bay Collection, a tempo de festejar os 25 anos de idade. A novidade desta vez reside em sequências inéditas, remontadas e remasterizadas pela primeira vez num pack de três discos. Mais uma forma de sacar dinheiro aos fãs, portanto, mas também quem somos nós para recusar? Apontem: dia 18 de Dezembro, para já só no mercado norte-americano.



... E HELLRAISER PARA LÁ CAMINHA

Outro que tal. "Hellraiser", a fita de estreia na realização de Clive Barker, já tem nova edição, agora para assinalar os 20 anos de vida. Também pela Anchor Bay Collection (e para já só em região 1), apresenta novo trabalho

de restauro e vários extras inéditos - incluindo entrevistas exclusivas com elenco e equipa técnica. Motivo para comprar de novo, mesmo para quem já tenha a edição limitada em forma de cubo desmontável com os primeiros três filmes da série e uma catrefada de extras? Dizem que sim.





6/10



Número 23

DE JOEL SCHUMACHER (EUA, 2007)
FORMATO DVD (R2)
EDITORA PRISVIDEO (PORTUGAL)

FILME: Jim Carrey continua à procura de projectos que sirvam o seu talento e "Número 23" aparece na lista como mais uma prova da sua versatilidade. O actor aparece como um pacato pai de família que vive obcecado por um número – adivinhem qual – depois de descobrir um livro misterioso que lhe explica nele haver significados cósmicos para lá de qualquer explicação. A coisa piora quando se apercebe que o número parece ter uma agenda muito pouco flexível: levá-lo ao crime. O filme arranca como thriller contemporâneo estiloso

(há ecos de David Fincher), desenvolve-se com uma história paralela de acção hardboiled que o atira para o terreno dos pulp comics, e termina em tom de histeria new age com moral a preço de liquidação. Tanto derrapanco no tom pode deixar qualquer um de cara à banda, mas convém ter em conta que "Número 23" vem assinado por Joel Schumacher. Capaz de fazer bem ("The Lost Boys", "Phone Booth") e muito, mas muito mal ("Batman & Robin", "8 MM"), é daquele tipo de autores que parece sair do maior flop com um sorriso nos lábios, consciente de que a ironia e o dedo exploitation são bóia de salvação para espectadores desprevenidos. Não são, e

a prova é que muitos dos seus projectos vão ao fundo nas bilheteiras e na crítica. Mas no fim de contas é isso que explica por que filmes falhados como este sejam tão certos no ritmo e se vejam com um misto de fascínio e lábios enviesados como quem pede uma explicação para o que acabou de ver.

EDIÇÃO: 2.35:1 anamórfico, Dolby 5.1. Apresenta duas versões para o filme, cenas eliminadas, comentário áudio e várias peças documentais. Na mais interessante, matemáticos e psicólogos explicam números e obsessões compulsivas. Descubra o número da sua vida e como interpretá-lo, numa aula de numerologia. Didáctico. **Mário Valente**



4/10

Corrupção Explosiva

DE KANG WU-SEOK (COREIA DO SUL, 2005)
FORMATO DVD (R2)
EDITORA PRISVIDEO

FILME: Um procurador público incorruptível persegue o corrupto presidente de uma fundação, que pode também ser um assassino, mas que parece ser intocável pela Lei. Três anos depois de "Public Enemy" ("Gonggong-ui Jeok", 2002), Kang Wu-seok volta a dirigir Sol Gyeong-gu, na pseudo-sequela "Another Public Enemy" ("Gonggong-ui Jeok 2"). Sol, um dos mais populares actores sul-coreanos, interpreta uma personagem com o mesmo nome, mas sem relação com o polícia corrupto do filme de 2002, e há outros actores que regressam, como Kang Sin-il, que volta a ser o chefe do protagonista. Além do título, outra coisa

má nesta edição é a capa. O design, importado, recusa os rostos dos actores que preenchem os posters originais, trocando-os por carros e explosões. Não só por serem desconhecidos, mas também por serem asiáticos. Posto isto de parte, o filme tem pouco que nos sugira comentários de louvor. Blockbuster sem vergonha disso, com um argumento óbvio e personagens banais, que acompanhamos a custo por duas horas e 20 minutos. Integram-se conceitos do filme original, como o mau da fita não se importar de sacrificar a família ou matar quem lhe pise um pé, mas aí o "monstro" estava bem caracterizado. O seu opositor era também uma personagem mais interessante; polícia, caído em desgraça, a tentar redimir-se apanhando um poderoso homem

de negócios, que era também um psicopata. A argumentista Kim Hui-jae devia receber um prémio de uma qualquer associação pró-igualdade por escrever guiões para filmes de acção tão musculados e inócuos como qualquer homem. **EDIÇÃO:** 2.35:1 anamórfico, Dolby 5.1. Teaser e trailer como extras. A tradução parece boa e a legendagem acompanha o ritmo dos diálogos, mas não traduz nada da ficha técnica. A legendagem nos trailers também se esforçou, apesar de inventar as frases que definem os protagonistas, sem relação com o original (culpa da versão inglesa, suponho). «Eu sou promotor público da República da Coreia» surge como «Eu vou mostrar o que é a justiça!» e «Eu sou a nobreza da República da Coreia» como «O dinheiro sobrepõe-se à justiça!». **LC.**



MÚSICA

PLAYLIST

Qwentin

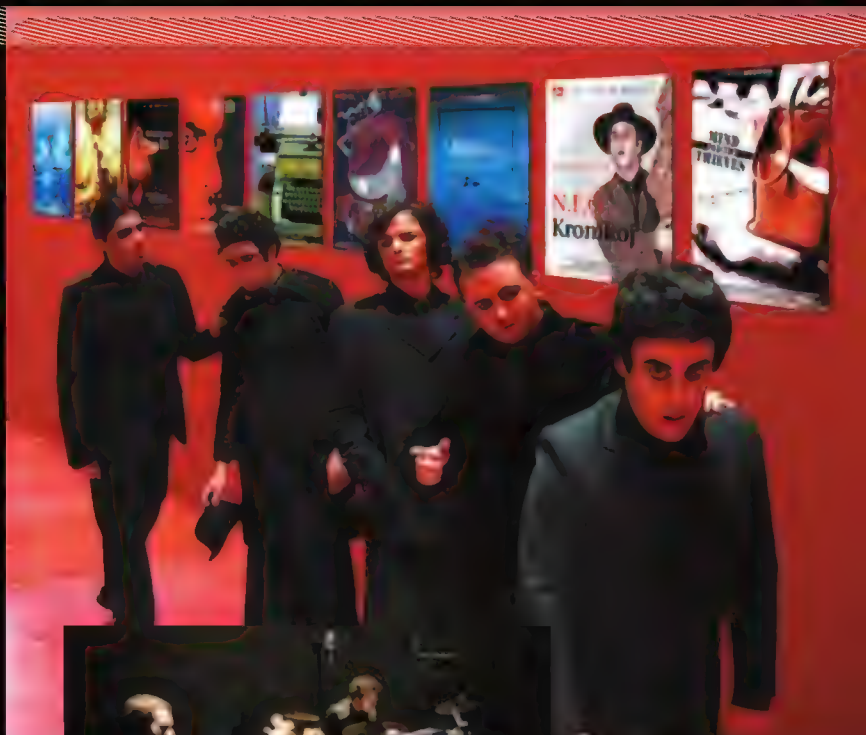
"Première!"

FORMATO: CD

EDITORA: RAGINGPLANET

Qwentin não é uma personagem, não é um grupo, é uma memória colectiva. Através das suas histórias multilingues, passamos pelos testemunhos de vários tipos de conflitos interiores e exteriores. Ouvimos os gritos das vítimas da máquina em "Mind (the) Thieves". Um grito contra a violação da nossa mente, contra o sistema que nos envolve. Aliás este tema, este aviso, esta descrença, repete-se nas músicas "Casualty Friday", "Jornalismo" e "NFO Kronikoj", lembrando a distopia de George Orwell. Estas questões repetem-se nas músicas mais íntimas, onde os conceitos de homem como ilha, como filho de deus e messias, e a sua dúvida são revelados por Qwentin. Esse ser universal desperta-nos em "Aqui" para o outro e como este pode morrer, devido ao isolamento e ao hábito. As influências e as línguas de Qwentin são tantas que acabamos por nos render à tentação de compreender "Première". Deixamo-nos levar por estas curtas-metragens e deixamo-nos seduzir pela homenagem a Chewbacca, um *teaser* escondido da próxima estreia. **R.G.A.**

WWW.MYSPACE.COM/QWENTIN
HTTP://QWENTINBAND.BLOGSPOT.COM



Band Of Horses

"Cease To Begin"

FORMATO: CD

EDITORA: SUBPOP/POPSTOCK

Os Band of Horses são rapazes empenhados na lateral mais épica do indie-rock, lá onde a country se cruza com o southern rock de pantufas calçadas. "Cease to Begin" chega agora com o grupo já reduzido a trio, depois da saída do membro fundador Mat Brooke. Mudança de formação e mudança geográfica também: de Seattle partiram para a Carolina do Sul, e isso talvez ajude a explicar porque surgem eles agora menos rockeiros e mais virados para a canção barbuda e contemplativa. Quem procure as emoções em crescendo eléctrico do primeiro disco (Arcade Fire ou My Morning Jacket eram comparações constantes) vai ter que se contentar com o tema de abertura, "Is There a Ghost". Porque o que segue é um corajoso passo em frente que vai encontrar as canções mais soltas e despidas, a oferecer aquecimento outonal agora que o frio começa a apertar inverno adentro. **M.V.**

WWW.MYSPACE.COM/BANDOFHORSES
WWW.BANDOFHORSES.COM



Slimmy

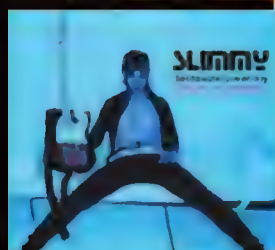
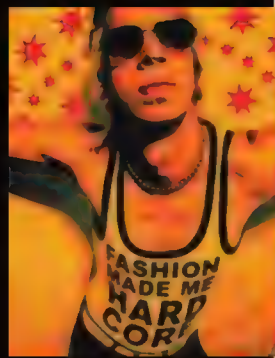
"Beatsound Loverboy"

FORMATO: CD

EDITORA: MOTHERCITY MUSIC

"Beatsound Loverboy" é o álbum de estreia de Paulo Fernandes, cuja carreira foi catapultada graças à aparição de "Bloodshot Star" em C.S.I. Miami. Slimmy no seu álbum, que resulta de um enorme esforço e provações, fala de amor e de sexo, mas de uma forma desencantada, apesar do som dançável. Um contraponto sentido em "You Should Never Leave Me (Before I Die)". O abandono exprimido pela letra é pautado por uma guitarra que distorce todo o ambiente etéreo criado pelo fundo electrónico e pela voz de Slimmy. "Beatsound Loverboy" é um álbum bastante competente e profissional. A voz e a expressividade do músico são bem enquadradas em toda a sua envolvimento musical. **R.G.A.**

WWW.MYSPACE.COM/SLIMMYUK



GRANDE PLANO

LIFESTYLE

SLIMMY

PROFIÇÃO: Rock star

QUAIS SÃO OS SEUS TÍTULOS? QUE PLATAFORMAS E JOGOS PREFERIDOS?

Cresci com o fantástico Spectrum 48K e fui, ao longo dos anos, explorando outras consolas. A minha decisão de levar a música mais a sério, tornou difícil acompanhar as novidades que foram saindo. Fiquei pela Sega Mega Drive. **Match Day 2**, **Wolfenstein 3D** e todos os jogos de futebol que têm saído ultimamente estão na minha lista de preferidos.

QUAIS SÃO AS SUAS COLABORAÇÕES COM AS BANDAS? COMO VÊ A SUA PROMISSA DE PARCELIAR A MÚSICA COM OS VIDEOJOGOS?

São sem dúvida uma ótima forma de dar outra vida e visibilidade a músicas que, por vezes, nem sequer são singles mas que chegam a um enorme e vasto público, pois os videojogos parecem-me ser um fenómeno em crescimento e ainda com muita margem de progressão. Penso seriamente que as bandas só têm a ganhar com esta parceria, o nível de perfil e de visibilidade perante um público que não seria o mais óbvio de se atingir.

COMO VÊ A SUA PRÓPRIA COLABORAÇÃO COM A MÚSICA? COMO VÊ A SUA PRÓPRIA COLABORAÇÃO COM A MÚSICA?

Sim, não vejo porque não possa acontecer. As minhas músicas têm cores, ritmos e sabores diferentes. Transmitem uma energia e dinâmica muito conciliável com a acção sempre frenética e colorida de um videojogo dos dias de hoje.

COMO VÊ A SUA PRÓPRIA COLABORAÇÃO COM A MÚSICA? COMO VÊ A SUA PRÓPRIA COLABORAÇÃO COM A MÚSICA?

Penso que terá sido um bom cartão-de-visita, mas quero pensar que tenho muito mais para dar do que isso. Agora, sem dúvida que não é um feito que se consiga todos os dias. A força com que apareci deve-se muito mais à paixão que transmito naquilo que faço e à minha ótima relação com o público que me começa a conhecer.



Foto: Luis Salzedas

CURTO CURTO WEB

"dabliu,
dabliu, dabliu"

ponto

curto circuito

ponto

"pê tê"

WWW.CURTOCIRCUITO.PT

EMISSÕES
DE SEG. A SEX.

CC DIRECTO 16H30
CC PRIMEIRA EDIÇÃO 18H30
CC PREMIUM - QUARTAS 22H

UMA PRODUÇÃO



PARA A



[HTTP://WWW.CURTOCIRCUITO.PT](http://www.curtocircuito.pt)

>>

PRÓXIMO MÊS

OS JOGOS ESTÃO NA MODA, A MODA ESTARÁ NOS JOGOS?

Vamos falar sobre a forma como os videogames reflectem tendências estéticas e revelar o que acham as especialistas da moda sobre a forma como os nossos heróis e heroínas... se vestem. Um artigo para gente sem preconceitos nem tabus.



JOGO GRÁTIS: **ACT OF WAR**



Uma narrativa escrita por Dale Brown, um bestseller do New York Times, mistura estratégia militar com tecno-thriller político. É como se Command & Conquer encontrasse Tom Clancy e passassem a noite a falar de dólares americanos, petróleo e terroristas. O resultado seria este próximo sucesso oferecido na Hype!

3 euros
Sem DVD

5 euros
Com DVD
e um jogo
completo



TUROK

Os dinossauros estão de regresso no novo capítulo da carismática série Turok para PC, Xbox 360 e PlayStation 3. Em vésperas de chegar o jogo ao mercado, a Hype! vai a Londres para um olhar exclusivo sobre os bastidores deste jogo de acção e terror.

OS MELHORES E PIORES DE 2007

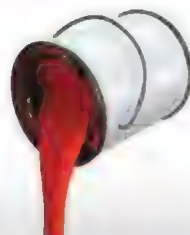
A Hype! passa em revista 2007, elegendo os melhores jogos e os acontecimentos mais marcantes do ano que agora finda.

Conteúdos sujeitos a alteração

E AS CRÍTICAS VÃO PARA...

Unreal Tournament 3, Assassin's Creed, Backsite, The Simpsons, Guitar Hero 3, Hellgate London, Need For Speed: Pro Street, Tony Hawk's Proving Ground, Timeshift, Ratchet & Clank: Tools Of Destruction, Tabula Rasa e muitos outros.

>> CRASH



Crash é uma secção que se pretende bem-disposta. O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar! As contribuições devem ser enviadas por e-mail para leitreshype@mygames.pt. O subject do e-mail deve ser "Crash".

LOADING...



© Nuno Sarabando & João Brandão

Barça Hype!



A melhor defesa é o ataque

«You've been betrayed and left for dead. Now you're taking revenge, unless the city gets you first. Mob bosses need a favor, crooked cops need help and street gangs want you dead. You'll have to rob, steal and kill just to stay out of serious trouble».

In <http://planetgrandtheftauto.gamespy.com/gta3/>, primeiro parágrafo da sinopse de Grand Theft Auto 3. A minha mãezinha sempre me recomendou "mantém-te longe de sarilhos". Pelos vistos a melhor maneira é roubar e matar toda a gente até conseguir alguma paz e sossego.

He umas partes pequenas no jogo crianças está no permitido para fazer exames para baixo por themselves. Se deve fazer para necessitar a companhia com adultos usando baterias jogar não use tipos diferentes baterias ou a nota que mostra nova e usada de baterias Please a bateria polaire when substituiu baterias deve fazer ta por adultos As baterias devem ser re-movidas onde. Não usando a por muito tempo. Use com cuidado o jogo, não o plexa na água e piecent para ser calido ele para baixo de ele ação o jogo e aplegion por sobre 5 anos de lições e adultos. VUA TALLCA. ESTRADA NACIONAL NO 18 KM 101. PALTO 3136-114 S. CORREIA PORTUGAL. TEL/FAX: 35365455. TELM: 984351242.



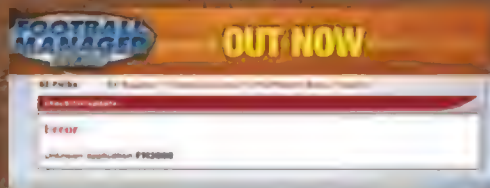
Multifunction palmtop game machine are belong to us

Handheld game "Xbox 360" Multifunction Palmtop Game Machine. Other game destination: China or Sri Lanka. For more information, please contact us.



SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...

... tentamos diminuir o tamanho de uma fila de espera gritando "granada!".



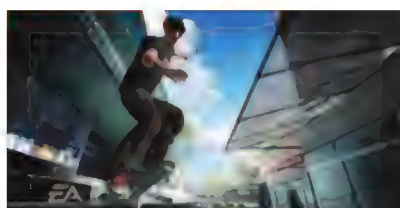
Não conheço, nunca me foi apresentado

in site da Sports Interactive. Erro ao seleccionar a opção "Football Manager 2008". Procurar por actualizações. Aparecimento e site oficial da Microsoft e próprio jogo para o qual foi criado...

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA



Skate Or Die (1986, NES)



Skate (2007, Xbox 360)

Enviem as vossas fotos Hype!

Moram ao lado da Torre dos Clérigos, estão de visita à Torre Eiffel, passam férias no deserto marroquino e não conseguem passar sem a vossa cópia mensal da Hype!? Tirem uma foto com um monumento ou paisagem reconhecível como pano de fundo e enviem-na para leitreshype@mygames.pt. Entretanto vamos tentar lembrar-nos de uma prenda para os eleitos...

Sobre uma rapariga

Acabiei de aterrar depois de uma fortuita refeição chique com a minha namorada. E não, as «refeições chiques» não são exactamente usuais, mas acabei de receber o valor de seis meses de recibos acumulados de uma só vez e portanto – por uma vez – voltei ao negro em vez de estar bem enterrado no vermelho. Entre uma garfada e outra (Ela: galinha texana. Eu: bolinhos de caranguejo e salmão. Nós: Yum!), falámos das merdas do costume. Ela ri-se sobre o quão comicamente relaxante é nadar no *Jacques Costeau-em-up Endless Ocean* e eu penso sobre o quanto mudaram as coisas.

É que, compreendam, o parágrafo anterior resume precisamente aquilo que fez o meu nome enquanto crítico de videojogos. Eu era o tipo que revelava um bocadinho de mais da sua vida através das análises a videojogos. Aquela onde realmente tudo começou foi a minha abordagem aos *bugs* hilariantes de *Ultima 9*, que tomou a forma de uma extensa metáfora sobre uma rapariga com quem costumava sair. Ela era tão brilhante como destroçada, e acabei por chegar à conclusão que já não conseguia mais aturar aquilo. Por outras palavras, ela era muito como *Ultima 9*.

Foi o reconfortante concluir de uma história, onde testemunhei o nosso reencontro anos depois da separação, e após uma conversa casual, ela parecia já ter a cabeça arrumada – ou seja, embora *Ultima* estivesse completamente fodido quando foi lançado, não estava para lá da hipótese de redenção.

O que foi bastante giro, pensei, mas os leitores ficaram «wu-huh?» ou «porra!». Dependendo da sua inclinação, estariam a pensar uma das três seguintes coisas:

1) Caraças! Este tipo acabou de revelar uma fatia do que aparenta ser uma peça inteiramente genuína da sua vida. Que ele tenha escolhido usá-la para explicar um videojogo deve significar que as suas opiniões sobre o jogo são igualmente sinceras. Porque se não estivesse a falar a sério, porque diabo haveria de incluir as coisas privadas?

2) Embora nunca tenha feito nada assim

de tão idiota, consigo perceber agora que é uma forma vívida de descrever a relação pessoal existente num jogo. Por outras palavras, as nossas “relações” dentro dos jogos significam algo e é *cool* ver alguém a admitir isso abertamente.

3) Que diabo? O gajo afinal tem uma namorada? Ná, impossível!

Usei efeitos semelhantes ao longo do par de anos seguinte, antes de parar com isso. Fui conduzido a tal quando, após duas horas de um jantar num restaurante de Camden com gente não-jogadora, o namorado de uma amiga inclinou-se na minha direcção e perguntou-me: «Então... o que aconteceu com aquela rapariga do *Ultima 9* no final?». Subitamente percebi – ‘tão a ver – que isto já devia ter ido demasiado longe.

Há um par de anos, voltei de novo a este tipo de abordagem. Mas, até agora, não tinha compreendido o que tinha mudado e porque motivo agora não tinha problemas com isso. Da primeira vez tinha sido apenas pelo efeito – era completamente despropositado e inesperado e ligeiramente *fake*. Mas, agora, é tão natural como falar sobre os gráficos ou sobre quantos níveis tem o jogo. Por altura do ano 2000, uma namorada, depois de eu ter divagado algo sobre *Deus Ex* em absurdo e apaixonado detalhe, perguntou-me se era para mim um problema que ela não soubesse nada sobre jogos. Quando comecei a usar de novo o truque, em 2005, a minha namorada igualmente anti-jogos estava apaixonada por *Guitar Hero* e *SingStar*. Eu não estava a escrever sobre como os jogos me faziam lembrar as mulheres na minha vida – estava a escrever sobre como as mulheres na minha vida gostavam de jogos, e sobre o que isso nos revelava sobre a natureza do jogo.

É um total efeito colateral das tentativas (principalmente) da Nintendo e Sony para redemocratizar os videojogos graças a coisas como a detecção de movimentos do *EyeToy*, *SingStar* e (obviamente) a *Wii*. Diabo, a *Wii* – apesar de na verdade não ter quaisquer jogos que alguém queira comprar – não consegue ser produzida suficiente-

mente rápido para satisfazer a procura. Antes desta tendência ter começado, o movimento ao longo dos últimos 20 anos tinha sido esmagadoramente insular e intrincado, barreiras tinham sido erguidas perante estes admiráveis novos mundos interactivos.

Agora existe todo um novo espaço de jogo, onde as pessoas que não querem debater-se com as complexidades do inferno *Randiano de BioShock* se podem juntar a nós. O que é *porreiro*. Os jogos não têm de ser todos *BioShock*. Eu adoro *BioShock* e eu não queria que todos os jogos fossem um *BioShock*. Porque os jogos não são permutáveis – os jogos são utilitários, existindo para um lugar e um momento e para satisfazer desejos concretos. Os jogos deveriam ser tantos e tão variados quanto as pessoas que os jogam – e as pessoas que os jogam deveriam ser apenas *pessoas*. Adoro ter jogos que me permitem ver o meu amigo DJ *cool* tropeçar e espalhar-se embriagado ao tentar reproduzir passos de dança, ou a minha mãe gritar atonalmente ao som de “*Brass In Pocket*”, dos *Pretenders*, há dois natais atrás, ou a minha “*ex*” a rockar com determinação a música dos *Queens of the Stone Age*, ou a espatifar-me numa parede

A minha abordagem aos bugs hilariantes de Ultima 9 tomou a forma de uma extensa metáfora sobre uma rapariga com quem costumava sair. Ela era tão brilhante como destroçada, e acabei por chegar à conclusão que já não conseguia mais aturar aquilo. Por outras palavras, ela era muito como Ultima 9.

do apartamento da minha namorada com um bando de amigos pós-pub a jogar *Wii Tennis* ou... qualquer coisa.

Estas são memórias fantásticas, e assumo-as nas críticas que faço porque fazer o contrário seria desonesto. É por isto que o fazemos e são apenas mais alguns motivos pelos quais agora é a melhor altura para jogar em toda a História.

Quê, também não acredito que eu tenho uma namorada? Pois, nem eu.



KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especializada, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase “New Games Journalism” que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. “Vive” é uma descrição generosa.

Como recordarei 2007

Sim, caros leitores, o Natal está sobre nós, o que significa que enquanto colunista é provavelmente o período mais fácil do ano para mim: simplesmente recordo os 12 meses que passaram e apresento-vos um sumário dos eventos nos próximos parágrafos. E depois da mão-cheia de minutos que levarei a teclar os pensamentos que são transmitidos do meu cada vez mais esquecido cérebro para os meus cada vez mais artríticos dedos, posso recostarme segurando um longo copo de Baileys (o Jack Daniels parece-me algo imoral nesta altura do ano) e deixar o tinir dos cubos de gelo transportar-me para um mundo de absoluto relaxamento.

Ou poderia, fosse eu tão preguiçoso e vos tivesse em tão baixa consideração. Claramente, o simples facto de segurarem nas vossas mãos esta primorosamente trabalhada publicação sugeriria que são um homem ou mulher de gosto requintado. E, se é mesmo esse o caso, então certamente merecem melhor.

Como tal, embora não pareça (e apesar de eu parecer ter já passado pelo Baileys – não passei, asseguro-vos), eu investi algum esforço no que se segue. Verdade, não deixa de ser uma ronda pelos trezentos e cinquenta e tal dias (o gelo está a derreter e as fadas do creme irlandês estão a chamar por mim, afinal de contas), mas tentei condensar esse tempo na forma dos meus destaques pessoais – bons ou maus.

Dado o espírito festivo que paira no ar, vamos despachar as partes más? A minha desilusão de 2007, então, hmmm, o mais óbvio candidato tem de ser todo o episódio **Manhunt 2**, embora provavelmente mais por causa do eterno caso de amor entre a Rockstar e a controvérsia e respectivas implicações que poderá ter para o nosso passatempo. Vou ficar por aqui porque é

um assunto que já me aborrece, mas tinha de o mencionar porque foi um significativo ponto baixo do ano.

Igualmente deprimente tem sido a forma como as editoras saltaram sobre a DS e a Wii como escoadouros para títulos casuais. Eu compreendo que a demografia é adequada, mas é tal o massacre de jogos de amimar de animais de estimação, treinar do cérebro, montar de cavalos e cozinhar de bolos anunciados para estas plataformas (com predominância na DS) que existe o risco real de perder a audiência mais tradicional dos videojogos. E o problema com isso é que uma vez desaparecidos, podem esquecer **Metroid**, **Mario** e **Zelda** – eles não apelarão aos novos donos das consolas. Mas actualmente o meu maior desapontamento não envolve a Rockstar ou a Nintendo. Ou a Microsoft, já que se fala nisto (embora a imagem do patrão da Xbox, Peter Moore, a jogar **Rock Band** num palco durante a E3 me vá assombrar até ao dia que morrer). Não, o maior desencanto do ano tem de ser a PlayStation 3 e, especifi-

de jogos. Certo, a incessável louca procura do consumidor pela Wii é impressionante (embora traga consigo implicações preocupantes, como detalhado previamente) e tenho de reconhecer o assinalavelmente forte (e atipicamente abrangente) catálogo de jogos na X360 ao longo dos últimos 12 meses – a Microsoft certamente aprende as suas lições com rapidez. Mas para mim, foram os jogos. Adorei mergulhar na incrível experiência de **BioShock**, deleitei-me com a singularidade de **Okami**, deliciei-me com o genial *remake* de **Pac-Man Championship Edition**, apaixonei-me por **Zelda Phantom Hourglass** e perdoei a Bungie pela brutal desilusão de **Halo 3** no momento em que experimentei a campanha cooperativa para quatro jogadores. Mais recentemente, no entanto, não consegui evitar sorrir quanto ao facto de que **Assassin's Creed** conseguiu repelir **Need For Speed: Pro Street** do topo das tabelas de vendas do Reino Unido, apesar de ser uma nova franchise. Só isso dá-me mais esperança no público dos videojogos do que jamais tive em anos. E pelos seus

O absoluto destaque de 2007 para mim foi a incrível qualidade do catálogo de Natal deste ano. O período Setembro-Dezembro tem sido notável, com o Pai Natal a distribuir grande jogo, atrás de grande jogo, atrás de grande jogo.

camente, a sua incrível falta de software imprescindível. **Uncharted** é uma notável excepção, mas está virtualmente sozinho no meio de um mar de mediocridade. É óbvio que as coisas deverão melhorar, mas para já embaraça-me dizer que a coisa mais excitante na minha PS3 é a capacidade de ler Blu-Ray. Seja como for, adiante para as coisas felizes. Os meus melhores momentos do ano, talvez previsivelmente, andam à volta

esforços estão a ser justamente recompensados. Porque, sem sombra de dúvida, o absoluto destaque de 2007 para mim foi a incrível qualidade do catálogo de Natal deste ano. O período Setembro-Dezembro tem sido notável, com o Pai Natal a distribuir grande jogo, atrás de grande jogo, atrás de grande jogo. Apreciem-nos, seus rapazes e raparigas sortudos. E Boas Festas.



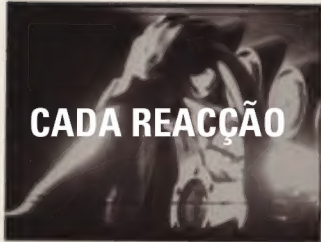
JOÃO DINIZ

SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava. Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.



CADA REACÇÃO



CADA MUDANÇA

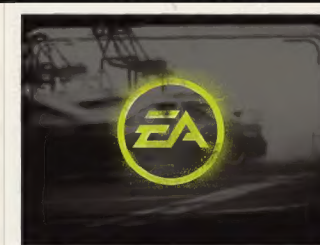


NEEDFORSPEED.COM.PT

JÁ À VENDA



CADA CURVA



3+

PlayStation.2
PLAYSTATION.3

PSP
PlayStationPortable

Wii

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE

CONTENT RATED BY ESRB

PC

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, o logotipo EA e Need for Speed são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. ou EA. EA não possui patentes. Todas as imagens normalizadas. "Need for Speed" e os nomes, referências, marcas e designs de todos os produtos NISSAN são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da NISSAN MOTOR CO., LTD. e são utilizadas sob licença pela Electronic Arts. "ProStreet" "PLAYSTATION" e o logotipo "PS" Family são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 e Xbox LIVE são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft. NINTENDO DS, Wii e o LOGOTIPO Wii SÃO MARCAS COMERCIAIS DA NINTENDO. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

KONAMI



Tens ido aos treinos?

Chegou o PES 2008. Prepara-te porque vais entrar nos melhores estádios do mundo. Vais ouvir bancadas inteiras a gritar por ti. Vais ouvir o árbitro apitar. Vais correr, driblar os teus adversários, chutar e marcar golos. Mas também vais sofrer. Estarás pronto?

Envia um SMS gratuito para o 12345 com o texto JOGO PES. Irás receber uma mensagem com um link para acederes à página de download. Selecciona "Comprar" para concretizares o download do jogo. Vai a www.vodafone.pt para veres a compatibilidade do teu telemóvel com o jogo. O acesso ao portal Vodafone live! tem um custo de €0,35.



Viva o momento



The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

Developed and published by Konami Digital Entertainment GmbH. Distributed in EMEA& Oceania by Glu Mobile Ltd. ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.